A PC-JÁTÉKŐRÜLTEK MAGAZINJA

398,-Ft

576 KByte

Számítástechnikai magazin

X. évfolyam, 2. szám, 1999. február



Baldur's Gate

AZ AD&D CSILLOGÓ RENESZÁNSZA

LÉGIVESZÉLY!

HELYRE KIS CSOKROT KÖTÖTTÜNK A LEGFRISSEBB REPÜLŐ SZIMULÁTOROKBÓL!

FALCON 4.0

ISRAELI AIR FORCE

EUROPEAN AIR FORCE

WWII FIGHTERS

TOP GUN: HORNET`S NEST

FIGHTERS PILOT (hehe)

WARGASM

A HÁBORÚ, MINT ÉLVEZETI CIKK

SIM CITY 3000

Önkormányzati választások előtt kötelező tananyag - amellett pedig a legszebb városszimulátor a Földön!

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132. TEL.: 35-90-576

Az árak a 25%-os ÁFA-t tartalmazzák! Az árváltozás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

PC CD ROM

















100 AIRBORNE ACTION	1999.-
100 FIGHTING ACTION	1999.-
1944 ACROS THE RHINE	3999.-
3 MEGAGAMES	5999.-
7th GUEST /H	4999.-
A BUGS LIFE	HIVJ
ABUSE	9999.-
ACTUA SOCCER	11999.-
ACTUA TENNIS	11999.-
ADDICTION PINBALL	7999.-
ADV TACT MISS.X WING VS TIE FIGHT	5999.-
AFTERLIFE	4999.-
AGE OF EMPIRES	**9999.-**
AGENT ARMSTRONG	2999.-
AH64D LONGBOW /CLASSIC	3999.-
AHX 1	11999.-
ANNO 1602	11999.-
APACHE LONGBOW	3999.-





ARCADE EXPLOSION	1999.-
ARMOR COMMAND	9999.-
ARMORED FIST /CLASSIC	4999.-
ARMY MEN	11999.-
ASCENDANCY	4999.-
ASSAULT RIGS	9999.-
ATF / CLASSIC	4999.-
ATLANTIS	4999.-
BALDURS GATE	**11999.-**
BALLS OF STEEL	9999.-
BATTLE CHESS COMPILATION	4999.-
BATTLE ZONE	11999.-
BATTLEGROUND COLLECTION 2	11999.-
BENEATH A STEEL SKY /H	4999.-
BETRAYAL IN ANTARA	3999.-
BIOFORGE /CLASSIC	4999.-
BLOOD 2	**11999.-**
BROOD WAR – STARCRAFT DATA	HIVJ
BUG RIDERS	11999.-
BUZZ ALDRIN RACE INTO SPACE	4999.-
CAESAR III	**11999.-**
CAESARS PALACE DOUBLE PACK	4999.-
CANNON FODDER 2 /H	4999.-
CAPTAIN QUAZAR	2999.-
CART PRECISION RACING	12999.-
CHAOS CONTROL	7999.-



CIVIL WAR GENERALS II	3999.-
CIVILIZATION II CLASSIC COLLECTION	9999.-
CLOSE COMBAT 3	HIVJ
COLIN MCRAE RALLY	**11999.-**
COMBAT FLIGHT SIMULATOR	12999.-
COMMANDER BLOOD	6999.-
CONQUER THE SKIES	7999.-
CONQUER THE WORLD	7999.-
CONQUEST OF EMPIRE	4999.-
COUNTER ACTION	11999.-
CREATURE SHOCK /H	4999.-
DARK OMEN	11999.-
DARK REIGN EXPANSION	6999.-
DARK VENGEANCE	11999.-
DARKLIGHT CONFLICT	11999.-
DAWN OF ACES	7999.-
DAWN PATROL /H	4999.-
DAY OF TENTACLE / SAM & MAX	5999.-
DEATHTRAP DUNGEON	9999.-
DEER HUNTER II	**9999.-**
DEER HUNTER	4999.-
DELTA FORCE	**11999.-**
DESCENT TO UNDERMOUNTAIN	11999.-
DIABLO	9999.-
DIG	4999.-
DISNEY CLASSIC VIDEO GAMES 2	11999.-
DISNEY COLD SHADOW	4999.-
DISNEY HERCULES	4999.-
DISNEY HUNCHBACK GAMEBREAK	4999.-
DRAGON HEART	11999.-
DUCK HUNTER	4999.-
DUNE 2000	7999.-
DUNE II / CANNON FODDER 2	5999.-
DUNE	4999.-
DUNGEON KEEPER GOLD	4999.-
EASTERN FRONT + DATA	9999.-
ECSTATICA /ARGENTUM /H	4999.-
EF2000 TACTCOM	5999.-
EF2000	4999.-
EGYPT 1156	9999.-
EUROPEAN AIR WAR	**11999.-**
EXECUTIONER 11	5999.-
EXTREME GAMES	7999.-
EXTREME RISE OF TRIAD	3999.-
F A PREMIER LEAGUE MANAGER 99	11999.-
F16 MRF - MIG 29 FULCRUM	11999.-
F22 ADF RED SEA OPERATIONS	4999.-
F22 AIR DOMINANCE FIGHTER	11999.-
F22 LIGHTNING II	4999.-
FA18 KOREA + FLYING CORPS GOLD	9999.-
FALCON 4.0	**11999.-**
FALLOUT 2	**11999.-**
FALLOUT	11999.-
FEEBLE FILES	11999.-





FIELDS OF FIRE	11999.-
FIFA 99	11999.-
FIFA SOCCER MANAGER	4999.-
FIFTH ELEMENT	11999.-
FLIGHT UNLIMITED	4999.-
FLYING CORPS	4999.-
FOOTBALL WORLD MANAGER	11999.-
FORMULA 1 97	11999.-
FORMULA 1	12999.-
FRANKENSTEIN	1999.-
FULL THROTTLE / DIG	4999.-
FULL WORMAGE - WORMS COLLECTION	**11999.-**
FUN PACK 3	2999.-
FUN PACK	2999.-
FUTURE COP LAPD	7999.-
GAME MANIA 1	9999.-
GAME MANIA 3	9999.-
GAME MANIA 4	9999.-
GAME MANIA 5	9999.-





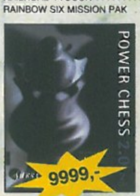
GANGSTERS	11999.-
GLORIANA	12999.-
GRAND PRIX 2	**4999.-**
GRAND TOURING	**11999.-**
GREAT BATTLES OF HANNIBAL	11999.-
HAND OF FATE –LEGEND OF KYRANDIA 2	4999.-
HARDWAR	11999.-
HARVEST OF SOULS	11999.-
HELICOPS	7999.-
HELLFIRE - DIABLO DATA	5999.-
HERETIC II	11999.-
HUNTER HUNTED	4999.-
I WAR	11999.-
INTERNATIONAL ATHLETICS /H	1999.-
INTERNATIONAL SOCCER /H	1999.-
INTERNATIONAL TENNIS /H	1999.-
INTERSTATE 76 ARSENAL SPECIAL ED	9999.-
JACK ORLANDO	4999.-
JAM IT	1999.-
JAZZ JACK RABBIT	6999.-
JEDI KNIGHT + MYSTERIES OF SITH	**9999.-**
JOINT STRIKE FIGHTER	5999.-
KID 'S KIT 4-7	9999.-
KID 'S KIT 8-12	9999.-
KINGS QUEST MASK OF ETERNITY	**11999.-**
KKND 2	11999.-
KLINGON HONOUR GUARD	11999.-
KNIGHTS & MERCHANTS	**9999.-**
LAST BRONX	11999.-
LEGO CHESS	11999.-
LEISURE SUIT LARRY COLLECTION	6999.-
LEMMINGS 3D /ARGENTUM	4999.-
LINKS GOLF 386	3999.-
LOMAX	9999.-
LOST EDEN	4999.-
LUCAS ARTS ARCHIVES III	12999.-
LUCKY LUKE	9999.-
LULA DOUBLE PACK	**9999.-**
M1 TANK PLATTON 2	9999.-
MADDEN NFL 99	11999.-
MAGIC & MAYHEM	11999.-
MAGIC THE GATHERING DOUBLE PACK	12999.-
MAXIMUM ROAD RACE	3999.-
MEGA3PACK	11999.-
MIGHT & MAGIC VI	9999.-
MISSING IN ACTION	11999.-
MONACO GP	6999.-
MONTEZUMA RETURN	9999.-
MORTAL COIL	9999.-
MOTO RACER 2	11999.-





MYSTERIES OF SYTH	6999.-
MYTH II	**11999.-**
NAM	11999.-
NASCAR RACING 2	4999.-
NASCAR RACING 99	**11999.-**
NATO FIGHTERS	5999.-
NAVY STRIKE /H	4999.-
NBA LIVE 99	11999.-
NHL 97	4999.-
NHL 99	11999.-
NIGHTMARE CREATURES	9999.-
NO RESPECT	9999.-
ODDWORLD ABE'S EXODUS	**11999.-**
OFF LIGHT & DARKNESS	11999.-
OUTLAWS	**4999.-**
OUTPOST 2	3999.-
OVERLORD	4999.-
PANDEMONIUM 2	5999.-
PANDEMONIUM	4999.-
PERFECT ASSASIN	9999.-
PHANTASMAGORIA	5999.-
PINBALL CONSTRUCTION KIT	9999.-
PITFALL	4999.-
POD GOLD	4999.-
POLICE QUEST COLLECTION	5999.-
POLICE QUEST SWAT	4999.-
POOL SHARK	HIVJ
POPULOUS 3	7999.-
POSTAL	4999.-
POWER CHESS 2.0	**9999.-**
POWER DRIVE	6999.-
POWERBOAT	9999.-
POWERSLIDE	**11999.-**
PREMIER MANAGER 98	7999.-
PRO PILOT 99	**11999.-**
PRO PINBALL BIG RACE USA	7999.-
PRO PINBALL TIME SHOCK	2999.-

PROST GRAND PRIX	11999.-
PYROTECHICA	3999.-
QAD	9999.-
QUAKE 2 DATA /GROUND ZERO	7999.-
QUEEN THE EYE	11999.-
QUEST FOR GLORY 5	**11999.-**
RAILROAD TYCOON II	11999.-
RAILROAD TYCOON /DELUXE /H	4999.-
RAILROAD TYCOON	3999.-
RAINBOW SIX MISSION PAK	HIVJ





RAINBOW SIX	11999.-
REBEL ASSAULT -REBEL ASSAULT II	4999.-
REBEL ASSAULT-X WING	5999.-
RED ALERT COMPILATION	14999.-
RED BARON II	11999.-
RED JACK	11999.-
REDLINE RACER	5999.-
REDNECK RAMPAGE RIDES AGAIN	9999.-
RETRIBUTION	1999.-
RETURN TO KRONDOR	11999.-
RIDDLE OF MASTER LU	3999.-
RISE & RULE OF ANCIENT EMPIRES	3999.-
S.C.A.R.S	11999.-
SAM & MAX HIT THE ROAD /H	4999.-
SCARAB	12999.-
SCORCHED PLANET	1999.-
SCREAMER 2	4999.-
SENSIBLE GOLF	9999.-
SETTLERS 3	11999.-
SETTLERS II	3999.-
SHADOW WARRIOR	9999.-
SHOCKWAVE ASSAULT	11999.-
SHOGO MOBILE ARMOR DIVISION	11999.-





SILVER GAMES	4999.-
SIM CITY	4999.-
SIN	11999.-
SKULL CAPS	**9999.-**
SPACE HULK	4999.-
SPEC OPS	11999.-
SPECTRE VR	6999.-
SPEED BUSTER	**11999.-**
SPEED HASTE	4999.-
SPIROU	9999.-
STAR COMMAND REVOLUTION	11999.-
STAR TREK GENERATIONS	12999.-
STAR WARS SHADOW OF EMPIRE	4999.-
STAR WARS SUPREMACY	9999.-
STARLORD	3999.-
STARTCRAFT DATA INSURRECTION	7999.-
STARTCRAFT	9999.-
STEEL PANTHERS 3	11999.-
STRIKE COMMANDER	4999.-
SUBWAR 2050+SCENARIO	4999.-
SUPER EF 2000	4999.-
SYNDICATE /CLASSIC	2999.-
SYNDICATE WARS	3999.-
SYSTEM SHOCK	4999.-
SYYRAH	9999.-
TAKERU	9999.-
TAROT	4999.-
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES	4999.-
TERRANOVA	9999.-
TEST DRIVE 4X4	11999.-
TEST DRIVE 5	**11999.-**
THIEF	11999.-
THOMAS THE TANK ENGINE	3999.-
TIE FIGHTER COLLECTORS CD	4999.-
TIGERSHARK	11999.-
TILT	4999.-
TIME GATE – KNIGHTS CHASE	5999.-
TIME WARRIORS	4999.-
TINTIN IN TIBET	9999.-
TITANIC ADVENTURE OUT OF TIME	7999.-
TOMB RAIDER 3	11999.-
TONKA 2 SEARCH & RESCUE	9999.-
TOONSTRUCK	4999.-
TOP GUN	11999.-





TOTAL ANIHILATION	4999.-
TOUCHE ADV. OF 5TH MUSKETEER	4999.-
TRIPLE CONFLICT	9999.-
TUNNEL B1	9999.-
ULTIMA 8 PAGAN /CLASSIC	4999.-
ULTIMATE STRATEGY ARCHIVES	9999.-
ULTIMATE WAR PACK	11999.-
UNDER A KILLING MOON	4999.-
UNREAL	6999.-
URBAN RUNNER	4999.-
VERSAILLES 1685	**2999.-**
VESZHELYZET	3999.-
VIRTUAL CHESS 2	9999.-

WAR COMMAND EXPLOSION	1999.-
WARCRAFT II DELUXE	9999.-
WARCRAFT	3999.-
WARGASM	11999.-
WARGODS	2999.-
WARHAMMER 40000 CHAOS GATE	**11999.-**
WARHAMMER DOUBLE PACK	11999.-
WARLORDS III	4999.-
WARWIND II	11999.-
WE ALL NEEDS EXTRA SPEED	5999.-
WESTERN FRONT	11999.-
WETRIX	9999.-
WHERE IS WALLY AT THE CIRCUS	3999.-
WING COMMANDER IV	4999.-
WING COMMANDER	2999.-
WIZKID /H	1999.-
WORLD WAR II FIGHTERS JANE'S	11999.-
WORMS ARMAGEDDON	**11999.-**
WORMS	3999.-





X COM INTERCEPTOR	9999.-
X FILES THE GAME	7999.-
X MEN APOCALYPSE FOR QUAKE	5999.-
X WING COLLECTOR CD	4999.-
X WING VS TIE FIGHTER	4999.-
XENOCRACY	11999.-
YODA STORIES	6999.-
ZORK GRAND INQUISITOR	11999.-

1+5 JÁTÉK CD GYŰJTEMÉNY

BLADE WARRIOR	1999.-
BLUES BROTHERS	1999.-
BOMBUZAL	1999.-
F15 II	1999.-
F19 STEALTH FIGHTER	1999.-
GRAND PRIX MASTER	1999.-
INTERNATIONL ATHLETICS	1999.-
ISHAR	1999.-
M1 TANK PLATOON	1999.-
MILE MIGLIA	1999.-
TV SPORTS BASKETBALL	1999.-
WARBREEDS	1999.-

C64 LEMEZEK

A KASTÉLY	499.-
ACTION FIGHTER	499.-
ALIEN 3	499.-
BAAL	499.-
BBURAGO RALLY	499.-
BOOM	499.-
CAPTAIN FIZZ	499.-
CHUCK ROCK	499.-
COMMANDO II	499.-
CRAZY CARS III	499.-
CREATURES	499.-
CREATURES 2	499.-
DALEK ATTACK	499.-
DARKMAN	499.-
DIE HARD	499.-
DOUBLE DRAGON 3	499.-
DYNASTY WARS	499.-
EMPIRE STRIKES BACK	499.-
ENIGMA FORCE	499.-
F16 COMBAT PILOT	499.-
FACE OFF HOCKEY	499.-
FERRARI F1 CHALL.	499.-
FINAL FIGHT	499.-
FOOTBAL MANAGER 3	499.-
FORT APOCALYPSE	499.-
FOX FIGHTS BACK	499.-
GAZZA 2	499.-
GRAND PRIX CIRCUIT	499.-
HAMMERFIST	499.-
HUDSON HAWK	499.-
ITALY 90 SOCCER	499.-
JAWS	499.-
JUDGE DREDD	499.-
LAST NINJA 3	499.-
LETHAL WEAPON	499.-
LICENCE TO KILL	499.-
LONG LIFE	499.-
LOTUS ESPRIT	499.-
MC DONALD LAND	499.-
MICKEY MOUSE	499.-
NARCO POLICE	499.-
NEW ZEALAND STORY	499.-
NO LIMIT	499.-
NORTH & SOUTH	499.-
OPERATION NEPTUN	499.-
PINK PANTHER	499.-
POLE POSITION F1	499.-
PREDATOR	499.-
RAINBOW ISLAND	499.-
RAMBO 3	499.-
RETURN OF THE JEDI	499.-
ROADRUNNER	499.-
ROBOCOP	499.-
ROBOCOP 2	499.-
RODLAND	499.-
RUNNING MAN	499.-
SHADOW DANCER	499.-
SHADOW WARRIOR	499.-
SHINOBI	499.-
SKULL & CROSSBONES	499.-
STAR WARS	499.-
STREET FIGHTER 2	499.-
STREET ROD	499.-
SUPER MARIO	499.-
SWORD OF HONOUR	499.-
TEENAGE M.NINJA TURT.	499.-
TERMINATOR 2	499.-
TEST DRIVE 2	499.-
TETRIS ÉS KIKUGI	499.-
TIME MACHINE	499.-
TOM & JERRY 2	499.-
TOTAL RECALL	499.-
TURBO OUTRUN	499.-
TURRICAN II	499.-
USAGI YOJIMBO	499.-
VENDETTA	499.-
WATERPOLO	499.-
WEST BANK	499.-
WHO DARES WINS	499.-
ZORRO	499.-

C64 LEMEZES GYÜJTEMÉNYEK

POPEYE COLLECTION	499.-
-POEPEYE 1.2.3	
POSTMAN PAT COLL.	499.-
-POSTMAN PAT 1.2.3	

C64 CARTRIDGE-OK

BATTLE COMMAND	499.-
ROBOCOP 3	499.-
TOKI	499.-

SZÁMÍTÓGÉP TARTOZÉKOK

PC FORCE FEEDBACK WHEEL LMP	HIVJ
PC JOY - F15 HAWK	9999.-
PC JOY - F15 TALON	19999.-
PC JOY - G FORCE PLUS	14999.-
PC JOY - GRAVIS BLACKHAWK	9999.-
PC JOY - GRAVIS FIREBIRD	14999.-
PC JOY - GRAVIS PC GAMEPAD PRO	9999.-
PC JOY - GRAVIS PC GAMEPAD	4999.-
PC JOY - GRAVIS XTERMINATOR	16999.-
PC JOY – TM FORMULA 1 SPRINT	HIVJ
PC JOY – TM FORMULA 1	HIVJ
PC JOY – TM FRAGMASTER	HIVJ
PC JOY - TM PINBALL JOY	9999.-
PC JOY – TM PREMIER PAD	HIVJ
PC MOUSE - SPEEDMOUSE KÉK	3999.-
PC MOUSE - SPEEDMOUSE PIROS	3999.-
PC MOUSE - SPEEDMOUSE SÁRGA	3999.-
PC MOUSE - SPEEDMOUSE SZÜRKE	3999.-
PC MOUSEPAD - MOUSE MAT	399.-
PC MOUSEPAD - RAT MAT	1999.-

C64 KAZETTÁS JÁTÉKAINKRÓL KÉRÉSRE LISTÁT KÜLDÜNK

GRAVIS JOYSTICKOK 3 ÉV GARANCIÁVAL!



tartalom

X. ÉVFOLYAM, 2. SZÁM, 1999. FEBRUÁR





Laptulajdonos:
Balogh Zsolt
Főszerkesztő:
Kiss László
Lapterv:
Molnár Dénes Kovács Ildi
Nyomdai előkészítés:
Kismarosi Renáta
Levilágítás:
Recent Kft
Nyomás:
Grafit Pencil Nyomda Budapest
Kiadja:
COMGAME Kft
1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.
Cím:
1389 Budapest, Pf. 132.
576kb@irisz.hu
Terjeszti:
Hirker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
Előfizethető:
576 KByte (Comgame '576' Kft) 1389
Budapest, Pf:132.

ISSN 0865-8226

Mostanában, amikor az utolsókat rúgja a tél (puff neki! – ezt írtam reggel, és estére leesett fél méter hó) és az utcákon Voodoo2 kártya nélkül is az Unrealt megszégyenítő ködeffektek gomolyognak, az ember némi lelki vigaszra vágyva fázósan bújik közelebb túlhajtott processzorához. Ebben a halott környezetben már csak az tartja a lelket, hogy az ébredés előtti legmélyebb alvásból lassan kilábal a Természet – természetesen gondolok itt a játékkiadókra. A karácsony slágerei most már előbb-utóbb végérvényesen lefutnak, végetért a nagy szüreti szezon – és a kiadók lassacskán kénytelenek lesznek előhúzni azokat a királyokat a kabátujjukból, amelyeket nem akartak a decemberi leosztás nagy ászaival megüttetni. Az Electronic Arts például végre-valahára elővarázsolta a Sim City legújabb részét, amitől öregnek-fiatalnak egyaránt megdobban a szíve (illetve lapzárta után megjött az isteni Sid Meier apó Alpha Centaurija is, amitől az említett korosztályok talán már egyenesen fibrillálni is kezdenek), és talán a többi mackó is előbújik hamarost a barlangjából. Addig is a mostani számban elviszünk benneteket egy kis sétarepülésre, mert az utóbbi időben nekiállt repkedni az egész szerkesztőség (leszámítva Vári Zolit, aki MIA megjelöléssel szerepel a szolgálati tablón). Reméljük ti is élvezni fogjátok – aki pedig szédül, nyugodtan vegye használatba a zacskót a szemközti ülés hátáról (például durrantson). Hát akkor felszállás!

CoVboy

APRÓSÁG

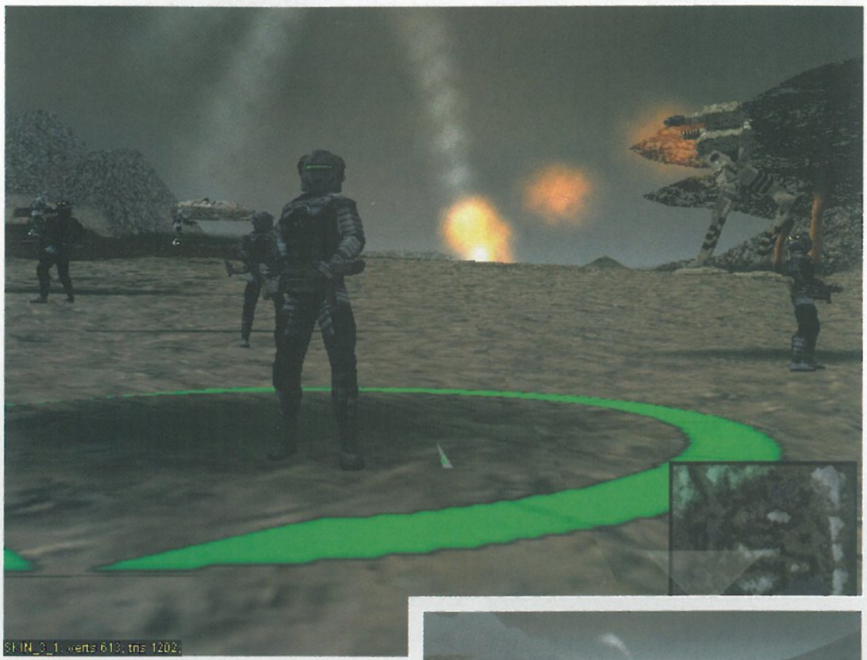
■ Rákos daganat sebességével terjed az Unreal-univerzum. Fenti megállapításra nemcsak a játék megjelenését követő engine-vásárlási láz ad alapot, hanem az is, hogy közben az eredeti szerzői is dolgozgatnak: egyrészt hamarosan jön hozzá a mission pack; nagy dérrel-dúrral készítik a második részét (nyilván 2005 körüli megjelenésel P-VI 5000 MHz masinákra), valamint – talán a Quake III: Arena nyomdokain haladva – valószínűleg még a tavasszal napvilágot lát a teljesen multiplayerre kihegyezett Unreal Tournament is.

■ A remek kis Constructor második része már idestova két éve készül a System 3-nál, akik boldogan jelentik, hogy a munka rendkívül jól áll. Mivel ők közben felbontották a terjesztői szerződésüket az Acclaimmel, és átvonultak az Infogrames kebelére, a "Constructor 2" Street Wars 99 néven fog megjelenni május magasságában.

■ Mazochista hajlamú, és félkész művek iránt rajongó számítógép-fanok számára már hozzáférhető a Windows 2000 béta verziója. Szkeptikusok inkább a '95-ből kiindulva nem is próbálják ki (kiváló béták után egy bugokkal teli végleges született) – annyi azonban már biztos, hogy az ezredfordulóra már új operációs rendszer fog ott mosolyogni vinyóinkon. Nostradamus ennél azért sokkal szebbeket mondott

■ A Windows mellett lassan fejlődget vadhajtása, a DirectX is. A menedzserei szerint márciusban jelenik meg a 6.1 verzió, '99 közepére tervezik a D3D támogatásokkal telitűzdelt 7.0, és 2000-re a 8.0 verziót, aminek már folynak a munkálatai.

DARK REIGN 2





Amikor Anno Domini úgy két éve megkezdődött a Dark Reign promóciós hadjárata, az Activision nem kevesebbet állított a játékról, mint hogy ez lesz az a game, ami forradalmasítja a real-time stratégiák kategóriáját, letaszítja trónjáról az addig uralkodó Red Alertet és a jövőben ez lesz a mérce minden RTS-játék számára. Habár a kását nem ették ilyen forrón, szó se róla, a DR tényleg egész jó kis játék volt a maga idején, és valóban tartalmazott néhány egész különleges újítást (hi-color grafika, waypointok, stb.), amit a követői valóban átvettek. A Pandemic Studios a folytatásban az előző recept szerint jár el, ugyanis néhány igen ígéretesen hangzó dolgot találtak ki megint. Ez nem vonatkozik a a 26. században játszódó történetre ,amelyben a Szabadság Gárda



harcol az Impérium csapatai ellen, és az események tulajdonképpen az előző rész előzményei. (Ezt a Red Alertnél el lehetett egyszer lőni, de itt már kicsit ótvarosan hangzik.) Az viszont már sokkal izgatóbb, hogy nemcsak nyílt terepen, az időjárási viszonyok és a napszak által megszabott látási viszonyok között zajlik majd a küzdelem, hanem fedett helyeken (épületekben, bunkerekben). A legizgatóbb viszont az, hogy az egységek megjelenítését a hadseregektől a gyalogsági szintig külön perspektíva szolgálja, amelyet a legkisebb egységekig egy külön, változtatható nézőpontú kamerával rendelkező 3D engine támogat (3D-kártya tehát mindenképpen kelleni fog). Még nem tudni, hogy mi sül ki a dologból, de a képek mindenesetre ígéretesek. A várható megjelenésről egyelőre még nincs pontos információ, de valószínűleg az őszig még találkozni fogunk vele.

HIRED GUNS

Hired Guns?! – kapja fel megütközve a fejét a korosabb Olvasó, akinek annak idején még volt szerencséje a jó öreg Amigához, amelyen egy hasoncímű játék (egyfajta korai akció/stratégia turmix, akkor még forradalmian új, négy független ablakra osztható kezeléssel) tisztes sikereket söpört be magának, a DMA Designnak és a Psygnosisnak. Bizony, bizony, AZ a Hired Guns, csak természetesen a modern követelményekhez igazítva. Persze a jól csengő patinás név még nem biztos út a sikerhez, tehát egy igen frappáns ötlettel spékelték meg: a folytatáshoz megvásárolták az Unreal engine-t. (Jó, ennél talán frappánsabb ötlet is az eszükbe juthatott volna, de hát vegyük figyelembe azt is, hogy nem terem minden bokorban egy Sid Meier.) Persze igen nagyot téved, aki azt hiszi, hogy egy lövöldözős Quake-klónhoz lesz szerencséje: az engine csak támogatja a harci részeket, amelyek viszont szerves részét képezik a stratégiának – merthogy ilyen is lesz. A történet négy szomorú sorsú szabadkereskedőről szól, akiket életfogytig tartó rabszolgaságra ítéltek – mivel ez nem túl rózsás jövőkép, szegénykéim kénytelenek menekülni. A stratégia rész abban áll, hogy el kell dönteni, hogy adott helyzetben mi a megfelelőbb megoldás: szétoszlatni a csapatot, vagy épp elenkezőleg egyesíteni az erőket. Ehhez kézenfekvő megoldás az előző játékból megmaradt négy ablakos kezelőrendszer. Azt már tudjuk, hogy megfelelő hardveren az Unreal-motor csodás dalokat tud zen-



geni – nyakonöntve ezekkel a sajátos vonásokkal pedig igencsak érdekesnek ígérkezik a dolog. A Hired Guns valószínűleg még a nyár dereka előtt a boltokba kerül.

A-10 WARTHOG

Úgy látszik, hogy a Jane's Combat Simulationsnél az az urak fixa ideája, hogy a PC-k technikai fejlődésének minden egyes lépcsőfokán végigkocognak a fegyveres erők légi arzenálján. Ha a Mustangot vagy a Falcont szépségkirálynőnek tituláltuk, akkor az egyébként is "Varacskos Disznó" becenevet viselő A-10-es méltán lehetne egyes számú rondaság, mert ha az ember ránéz, azonnal két kérdés vetődik fel benne: mitől képes repülni ez az otromba pléhdoboz, továbbá a nevét Vartyognak vagy Wartburgnak kell-e ejteni? Mindegy. Mindenesetre az iraki tankosok tudnának róla mit mesélni, mert a Varacskos a maga mindent elsöprő fegyverzetével kis magasságban tényleg korlátlan úr a maga háztájijában. Ennek megfelelően nem az égbolton fogunk repkedni, hanem kis magasságban osonunk majd a fák felett. A Jane's fura urai azt állítják, hogy direkt erre a speciális feladatra egy teljesen új engine-t készítettek, ami támogat minden létező és jövőbeni grafikus gyorsítót (minő öntudatos megállapítás). A játékban két területen zajlanak az események: a koreai helyszín szinte edzőpályának tűnik majd a hidegháborús Németországhoz, és nemcsak szimpla pilótát alakítunk, hanem bevetést irányító tisztet, aki helikopter- vagy tüzérségi támogatást kérhet, Falconokat küldhet fedezetnek, azaz egy személyben parancsnokolja a harcmezőt. Várható megjelenési idő: tavasz.



PLANESCAPE TORMENT

Aki figyelmesen végigböngészte a Baldur's Gate első CD-jét, annak bizonyára feltűnt egy titokzatos, Torment névre hallgató játék előzetese. A meglehetősen pofás animációból mindössze egyetlen dolog nem derült ki: vajh' miféle játék lesz ez (azonkívül, hogy igen szép). Nos, az Interplay hamar megfelelt a kíváncsiskodó tömegek kérdésére: a Torment a Baldur's Gate kissé feltuningolt engine-jét fogja használni, s éppúgy az AD&D szabályait fogja követni. A helyszín azonban kissé vadregényesebb: a játékos ezúttal a Külső Létsíkok eseménydús mindennapjaival ismerkedhet meg. Istenek, démonok, szellemek, hatalmas hősök és bolyongó lelkek – hogy csak a legérdekesebb lakókat említsem. A játék kezdetén egy nagyhatalmú, ám momentán épp amnéziában szenvedő halhatatlan bőrébe bújhatunk, aki rögtön sorsfordító események közepébe csöppen. Nem akarok rosszmájúnak tűnni, de ez a sztori valahonnan roppant ismerős, csak nem ugrik be, honnan... Mindegy, a program a mellékelt screenshotok alapján még a Baldur's nem mindennapi grafikáját is verni fogja, a meglehetősen érdekes háttérkrtörténetből és környezetből pedig még jó dolgokat is ki lehet hozni. Várható megjelenés az év közepén.



VIVA FOOTBALL

Bizony, hogy éljen a foci! Tényleg néminemű fanatizmus szükséges ahhoz, hogy a Crimson a FIFA- és Actua Soccer-sorozatok mellett megpróbál labdába rúgni. Bár a Virgin reklámkampányában csaodálatos adatokat emlegetnek (motion captured technológiával készült 5.400 animációs fázis, meg hasonlók), az előzetes képek alapján szerintem senki sem ájul el, aki látta a fentebb említett két nagyágyú legutóbbi részeit – annál impozánsabbak viszont a számok. Kezdjük ott, hogy 1.035 csapat közül választhatunk, amelyekben 16.544, egyenként tíz tulajdonsággal rendelkező játékos kergeti a bőrt. 323 stadion várja a mérkőzéseket, kezdve a Wembley-től egészen a Pamplomousses városában levő Sir Anerood Ruganth Stadiumig, amely köztudottan Mauritius egyik legkeményebb oroszlánbarlangja. Mindenek tetejébe újra lejátszhatjuk a nemzeti válogatottak mérkőzéseit 1958-ig visszamenőleg. Adatrajongóknak tehát ideális lesz, és talán egy hónapon belül már meg is érkezik.



COMMANDOS: BEHIND THE CALL OF DUTY

Abban talán minden mániákus stratéga egyetért, hogy a tavalyi év egyik legsikeresebb kommandós játéka a Pyro Studios Commandos című játéka volt. (Hja, a név kötelez!) Pedig a nyári uborkaszezon elején megjelenő játékot a szakma érthetetlen fanyalgással fogadta: szemére hánytak a Spectrum-szerű játékmenettől kezdve a túlzott nehézségig mindent. A közönség azonban hatalmas lelkesedéssel fogadta, és – mivel a dollárra éhes kiadóknak manapság már csak kizárólag ez számít – az Eidos elégedetten dörzsölhette a markát. Nem csoda, hogy ha már érkezik is a folytatás – vagyis inkább egy kiegészítő, úgymon "másfeledik" rész. A nyolc új küldetést felvonultató játékban a a kommandósaink és különféle képességeik nem változtak – azonkívül azonban szinte minden, elsősorban a helyszín: a bevetéseket Krétán, Bonnban (ott például lesz egy állatkert is), a Csatorna-szigeteken, Hollandiában és Belgrádban fogjuk végrehajtani. A szerzők az eredeti játékhoz képest legalább kétszer akkora térképeket ígérnek, továbbá színesítették egy kicsit a lényegüket is: amíg az elődben a bevetés célja rendszerint egy elsődleges célpont volt



(például robbants fel valamit, aztán lépj le), addig itt már másodlagos és összetett feladatokkal fogunk találkozni. Mivel itt nem lesznek olyan tulajdonképpen bemelegítésnek szánt küldetések, mint mondjuk az első rész első 4-5 pályáján, a kezdő kommandóparancsnokok részére beépítették a nehézségi fokozat választásának lehetőségét. A kétszer akkora terepen természetesen legalább kétszer annyi német katona is dukál, továbbá a szokásos Wehrmacht-katonákon kívül találkozunk páncélosokkal (Tigrisekkel már biztos) és a Luftwaffehoz tartozó katonákkal is a kép tanúsága szerint biztos lesz Junkers 188-as, de a hírek szerint lesz egy olyan küldetés is, amelyben egy olyan titkos repteret kell megtámadnunk, amelyen sugárhajtású Messerschmitt 262-esek állomásoznak). Ha minden igaz, akkor négy új ketyere kerül az arzenálunkba, de eddig csak kettőről lehet pontosan tudni, hogy mi az: az egyik a shotgun, ami ugyan kicsit zajos jószág, viszont egy lövéssel bárkit képes leteríteni; a másik pedig a nagy hatótávolságú Enfield mesterlövész puska. Ugyan nem fegyver, de azért emberrablási akciókban hasznos lesz még a bilincs. Szóval sok kellemesség várható hamarosan, valószínűleg még a tavasz folyamán.



INTERSTATE '82

Amikor két éve megjelent az Interstate '76, mindenki csak csodálkozott: mi ez? Kalandjáték? Akció? Autóverseny? – pedig a válasz egyszerű volt: mindhárom – és egyik sem! Ez az I'76. Szóval dögös kis játék volt, és még ma is elmenne – már ha nem kanyarogna itt a célegyenesben a folytatása, amelyben a szerzők (és velük együtt a szereplők is) átléptek a nyolcvanas évekbe. A sztorit ugyanaz a gárda hozta össze, mint az elsőt, így izgalomban nem lesz hiány. A játékban negyven különböző állig (illetve visszapillantóig) felfegyverzett, nyolcvanas évek divatjára tervezett járműből (autók, motorok és helikopterek) választva gyepálhatjuk egymást, 30 küldetésben és 20 pályán – miközben mellesleg felderítünk egy szövevényes összeesküvést, amelynek szálai az Elnök Oválís Irodájába, a közép-amerikai forradalmárok és



leendő elnöki gyilkosok közé vezetnek. A legnagyobb előre lépés ezen túl az első részhez képest a csakis 3D-kártyára tervezett engine, melynek köszönhetően az egymást gyepáló sofőrök viadala az első rész sivatagaiból a nagyvárosok 3D forgatagába kerül. Megjelenése még a nyár előtt várható.

APRÓSÁG

■ A TOCA 2 befejezése után a Code Masters figyelme egy vadonatúj, és roppant meglepő irányba fordult: a projekt neve Colin McRae Rally 2.
■ A Descent-sorozatáról közismert Volition bejelentette, hogy egyszerre dolgoznak a Conflict Freespace 2. és a Descent 4. részén. Abból kiindulva, hogy még a harmadikból még csak a demo jelent meg, talán egyből elkezdhetnék a hetediket is – akár mindkettőből. Mellesleg üres perceikben egy Summoner néven futó Diabloid game-et is pátyolgatnak, de ez is csak leghamarabb karácsonyra készül-het el.
■ Érdekes statisztikai adatot tett közzé az Origin, mely szerint az őt ért szakmai kritikák ellenére az Ultima Online lett Nagy-Britanniában minden idők legtöbbet használt csak-Internetes játéka. Több mint 10.000 állandó előfizetőjük csengeti a tíz fontra rúgó havi előfizetési díjat, és ami a legszebb az egészben: több mint a felük minden másnap játszik is.
■ 1998. a válások éve volt (lásd például Virgin-Westwood, vagy Cendant-Sierra), de úgy látszik ez idén is folytatódik egy igen régi házassággal is: februárban bírósági keresettel fordult a GT Interactive a Midway ellen, azt állítva, hogy a cég tisztességtelen üzleti húzásai többtízmillió dollárt kárt okoztak neki. Az ítélettől függetlenül tehát nem valószínű, hogy egy leendő Mortal Kombat 5 GTI címke alatt jelenjen meg.
■ Végül egy apróhír a konzolok világából: Japánban már megjelenése előtt túllépte az egymilliót a Final Fantasy VIII-re leadott megrendelések száma. Mi is szeretnénk olyat...

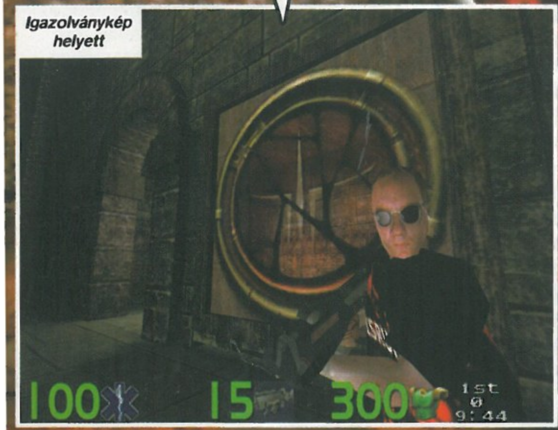
QUAKE III ARENA

1999-ben két esemény biztosan történik, melyekre még sokáig fogunk emlékezni: a teljes napfogyatkozás és a Quake 3: Arena megjelenése. Szerencsénkre a Q3A előbb rengeti meg a virtuális világot – egyesek szerint alapjaiban – mint a Nap ideiglenes elrejtőzése a Hold



Egy egész tűrhető modell

mögé. Hogy pontosan mikor arra talán még maga Carmack sem tudja a választ, de ha hinni lehet az id terveinek (melyeket eddig hajszál pontosan betartott), akkor a Q3A tesztverzióját már március vége felé nyúzhatjuk. Ez egy pályát fog tartalmazni, valószínű hasonlóan alacsony számú modellel és skinnel. Ez a verzió tulajdonképpen egy publikus béta, s arra hivatott, hogy felfedje a játék hibáit.



Igazolványkép helyett

(Jól csinálja az id: a fél világ nekik fog tesztelni.) A végleges verzióval talán majd májusban találkozhatunk.

Kicsit gondolkodóba estem, miket is írjak ebbe a rövid előzetesbe – a legújabb infókat sűrítsem bele, vagy inkább egy átfogó képet adjak a születésben lévő műről? Végül az utóbbinál maradtam, tekintve hogy ez egy off-line médium, s egy hónap múlva a friss infóból szakállas lesz, és tekintettel azokra az olvasókra, akik szintén off-lineok, s ezidáig nem azzal töltötték az idejüket, hogy mindenfélét összevadásszanak a netről. Akkor hát lássuk, miért is fog úgy rengetni ez a Q3A.

Akihez még nem jutott el a hír, a Q3A egy teljesen multiplayerre kihegyezett játék. Természetesen gondoltak az id-s fiúk azokra is, akiknek nincs lehetőségük internetes vagy hálózati játékra, s beépítettek botokat a programba, melyeket valódi, "híres" quakerek stílusa alapján kódoltak. Persze az igazi móka a háló játék lesz – ebből megkísérli kihozni a legjobbat az id. Megpróbálták összehangolni a Quake1 és Quake2 rajongók igényeit, kívánalmait, s terveik szerint a Q3A összeolvasztja a két rajongótábort – és természetesen újabb rajongókat is szerez döbbenetes grafikájával és tovább csiszolt hálójátékával. Apropó, grafika: a Q3A feladja a leckét a többi 3D-s motor fejlesztőnek. Ami a legjobban megfogott, azok a görbe felületek, azaz igazi íveket láthatunk a játékban. Persze ez még csak csepp a tengerben – a játékban lesznek tükrök (állítólag lesz egy terem, melynek a plafonját mindenhol tükör borítja), ami elég érdekes reakciókat válthat ki egy remegő kezű Quakerből egy f2f meccsen. Megjelenik köd is a pályákon, magasan verve az eddig látott ködeffekteket (ld. Unreal), lesz például egy pálya, melyen egy híd alatt sűrű vörös köd gomolyog, remek búvóhelyként a legyengült üldözötteknek. Sajnos a dinamikus árnyékok csak statikus elemekhez járnak, a játékosoknál elmaradnak, ehhez szükség lesz még némi hardver fejlődésre. Ezek csak a legszembetűnőbb grafikai újítások a motorban, mely immár 24 bites színmélységben pompázik. Egyébként a játékban előforduló effekteket általában filmekhez vagy klipekhez hasonlítják a tesztelők.



Személy szerint egyre jobban érdeklődök a pozícionált hangok iránt, s ezen a téren sem kell csalódnunk az idben – ígéretük szerint megfelelő hangkártyával (SB Live!-ra vagy Diamond MX300-ra gondolhatnak) hallható lesz, hogy honnan jön a léptek zaja, a rakéták hangja surroundban húz el felettünk stb. Azt hiszem érdemes elgondolkodni egy újabb hangkártya és négy jobb hangszóró bevásárlásán.

Persze egy multiplayer játék lévén szó, nem minden a grafika és a hang. A játékba beépítik a legkedveltebb MOD-okat, lesz CTF, Rocket Arena. A pályák stílusukban három félék lesznek: horrorisztikusak, techno-beütésűek és Geiger-féle organikus csodák. Háromféle játékos-osztállyal találkozunk a játékban: lesznek a könnyű, közepes és nehézfiúk. A legelsők előnye a sebesség, de nem bírnak ki sok találatot, és még a lövések is messzebbre repíti őket, mint nehézsúlyú kollégáikat – de a rocket jump is magasabbra viszi őket! A modellek kinézete és animációja szintén sokat változott – a modellek karja, teste és lába külön lesz mozgatva, s ennek köszönhetőbben sokkal élethűbb animációt kapunk.

A modellek részletesebbek lettek, még az ujjaik is külön állnak, de ezzel együtt vége a házi modell gyártásnak, izzasztó feladat elé néz aki ilyenre adja a fejét. Skinek terén – ha lehet – még rugalmasabb a program, a játékban külön rész szól arról, hogy készítsük el saját skinünket, hogy az a legélethűbb legyen.



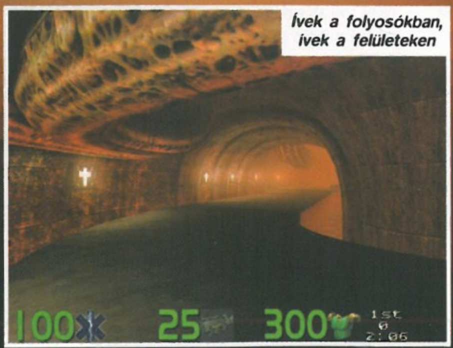
Hát ásítozni maximum a bejáratok fognak – a játékosok soha!

A fegyverek és egyéb apróságok listáját nagyjából már ismerni, a legtöbb fegyver a Quake 1-ből és 2-ből lett átvéve: Machine Gun, Super Shotgun, Grenade Launcher, Rocket Launcher, Plasma Gun (a Doom-féle), Lightning Gun (állítólag gyengítik a Q1-eshez képest), Flame Thrower, Railgun, BFG. Páncélból három féle lesz 100/150/200 -as értékkel, de ha 100 fölé megyünk (a max 200) akár életpontban, akár páncélban, az elkezd visszaszámlálni 100-ig. Iszonyatos információ kavalkádból tudok még válogatni, de az egy oldal kemény határt szab – így néhány hirtelen megtetsző újítás, változás következzék:

- Talk Icons: amikor a konzollal vagyunk elfoglalva, megjelenik egy buborék a fejünk fölött (és az illedelmesebb játékosok nem rajtunk gyűjtik be a frageket)
- Bounce Pads: ha jól vettem ki, ez valami szélcsatorna-szerű szerkezet, mely felrepít, s légi harcokat folytathatunk – kíváncsi vagyok a végeredményre. Légiharcba a Jetpackkel is lehet keveredni, ez egy hátra szerelt repítő szerkezet, de meglehetősen nehezen irányítható.
- A pozicionált lövések hiányozni fognak, abból a megfontolásból, hogy neten, modemmel nehéz lenne pl. fejen lőni valakit.
- Visszatér a láthatatlanság bődületes effekttel, valamint lesz regeneráció, hook, gyorsító, személyi gyorsteleport, hangos kommunikáció LAN-on, anatómiailag korrekt testrészek stb.

És hogy ennek mi az ára? Az id szerint a minimum egy 200-as Pentium 32 megával, 3D-kártyával (legalább Voodoo 1-es sebességű). Tekintve a széleskörű konfigurálási és butítási menüknek, ez hihető, de aki egy igazi flashre vágyik az P-II-esben vagy esetleg "P-III-asban" gondolkodjék.

Nagyon tömören ennyi, aki többre is kíváncsi az töméntelen mennyiségű anyagra lelhet a hálón, vagy reményeink szerint az áprilisi számban. A napokban (nem feledni, hogy ezek a cikkírás napjai) jelent meg a neten sCary (ő egy tekintélyes Quaker, aki ráadásul közel lakik az id birodalmához) élménybeszámolója, ő ugyanis két napig nyúzhatta a művet Carmackéknál. Ha hihetünk neki, a Q3A egyike azon játékoknak, amiben minden tökéletes. A cikk végén így summázza a látottakat: "1999 ismét a földrengés éve lesz!"



Ívek a folyosókban, ívek a felületeken

Quake III: Arena
FEJLESZTŐ: idSoft
KIADÓ: Activision
WEBSITE: www.idsoftware.com
MEGJELENÉS: '99. május (?)

A Diablo 2-ről előzetest írni? Mi sem egyszerűbb, meg már egyébként is épp itt az ideje. Legalább is így gondoltam, egészen addig a pillanatig, míg optimista vigyortól fénylő arccal el nem kezdtem a neten infok és screenshotok után kutakodni. Legutoljára még tavaszi/nyári megjelenésről regéltek a Blizzard bülbülhangú menedzserei, s ez alapján már joggal remélhettem, hogy néhány konkrétumra is akadok a játékkal kapcsolatban. Ugymint pontos megjelenés, terjedelem, gépigény meg ilyesmik. Persze a Diablo 2 sorsa eddig is meglehetősen zűrösen alakult: először is már-már Dungeon Keeper-szintű késést produkáltak a készítők, majd különféle bérviták miatt az eredeti gárda többsége egész egyszerűen lelécelt. Ezek után tán nem is kell annyira csodálkozni, hogy e sokak által már oly rég óta várt játék a totális káosz állapotában leledzik.

Itt egy pillanatra meg is állnék, s ejtenék néhány szót az első részről. Először is: aki valami csoda folytán elmulasztotta volna, az feltétlenül szerezze meg, mert valami nagyon kimarad az életéből! Nincs még egy játék PC-n, ami ilyen tökéletesen ötvözné a fantasy, akció és szerepjáték elemeket. S ez a tökéletesen eltalált játékmenet még (mai szemmel nézve is) fantasztikusan tetszetős külcsínnel párosult. Nem is csoda, hogy a Diablo abszolút bestseller lett a maga idején. A Starcraft megjelenéséig talán az Interneten játszható programok egyeduralkodója volt, s mind a mai napig rengetegen szánják rá magukat egy kis esti diablo-vadászatra. Hogy miben is rejlett a játék igazi varázsa – a véletlenszerűen generált térképekben és tárgyakban, a borongós hangulatú háttértörténetben avagy a gyönyörűen megrajzolt szörnyekben? Senki nem tudott rá választ adni és senki nem tudta azóta se reprodukálni. Nem is volt meglepő, hogy röviddel a Diablo megjelenése (s az első eladási kimutatások kézhezvétele) után a Blizzard már be is jelentette, hogy készül a folytatás. Na, ez volt úgy két és fél éve – és azóta néma csend. Jó, időnként előrukkoltak a fejlesztők néhány screenshottal, karaktervázlattal, előzetes ígérettel, néha még a várható megjelenésre nézve is tettek homályos célzásokat. Az például elég biztosnak tűnik, hogy a Diablo 2 hangulatát és játékmenetét tekintve szakasztott apja lesz. Marad az izometrikus perspektíva, maradnak a véletlenül generált pályák és fegyverek, s marad a dark-fantasy hangulat is. Maguk a karakterek viszont igencsak megújultak: az előző rész három hőse teljes egészében kimaradt a folytatásból. Van viszont helyettük öt új kaszt: az amazon, a lovag, a varázslónő, a barbár és a nekromanta – természetesen más és más képességekkel. Ebből az ötösfogatból tán a nekromanta ígérkezik a legérdekesebbnek, aki démonokat idézhet meg és holtakat támaszthat fel. Nem mondom, ha ezt sikerül korrektül megoldaniuk a készítőknek, akkor nem kevés új színt visznek a játékba... Ami a program méretét illeti, az szintén elég kecsegtetőnek ígérkezik, ugyanis állítólag legalább négyszer akkora lesz, mint a Diablo. Ja, és a készítők külön gondot fordítanak arra, hogy a küldetéseknek immáron multiplayer játékban is legyen értelmük. Nem rossz elgondolás, ez szintén igen sokat dobhat a játékmeneten. S végezetül következzen a legmeglepőbb hír: a Diablo 2 már támogatni fogja a 3D-s gyorsítókártyákat. Na nem kell megijedni, nem árasztották el a gaz poligonok az egész játékot – mindössze néhány látványosabb effektnél kerülnek képbe a 3D-s ketyerék. Azon viszont határozottan felháborodtam, hogy a játék egyenlőre csak a 3DFx-et fogja támogatni. Hohó emberek, hát a D3D és az Open GL hun' marad? Nem akarok a próféta szerepében tetszelegni, de ez igen pocsék marketingfogásnak ígérkezik. Az emberek nagy többsége épp kezd átállni a 2D/3D integrált D3D-alapú gyorsítókártyákra, erre minden idők egyik legjobban várt PC-s játékprogramja a képükbe röhög. Ez azért igen nagyfokú illetlenség.


Bogaras egy lények – de hősünk rávezeti őket a helyes életvitelre


Ahogy elnézem, lovagunk a "heroikus beállás lépcsőn" nevű skilljét csiszolgatja


Merőben sportszerűtlen eljárás, hogy ezek a kis vörös vakarcsok is tűzlabdákkal dobálóznak





Ugyanakkor az is igaz, hogy az előzetesek alapján a Diablo 2 jó eséllyel pályázhat a maga kis kategóriájában a "legszebb" jelzőre. Az alkotók különösen nagy hangsúlyt fektettek a fény/árnyék hatásokra és az egyéb különleges effektekre (például köd). Egy szó mint száz: a játék alighanem magasan veri majd elődjét, mikor majd megjelenik.

Akarom mondani: *ha* egyszer tényleg megjelenik. Az ugyanis igen riasztónak tűnt, hogy a Blizzard bölcsei néhány igen lényeges kérdésre nem tudták a választ. Például a megjelenést illetően a következő ígéretet tették: valamikor 1999-ben. Aha. Amúgy a Diablo 2 site egészét ez a sejtelmes légkör lengi át. Mikor lesz Beta-teszt? Majd. Várható a demo-változat? Előbb-utóbb. Hány CD-s lesz a játék? Körülbelül négy. Ajánlott konfiguráció? Még nem tudjuk. Ár? Igen, az lesz neki. Háát... minden tiszteletem a Blizzardé, hogy nem akarnak félkész játékot kiadni a kezük közül, de ezek alapján a játék még negyedkész állapotban sem leledzik. A screenshotok ugyan határozottan ígéretesek, de ez egyenlőre csak a grafikusokat dicséri, s nem a programozókat. A jelen helyzetben úgy tűnik, hogy a játék legkorábban karácsonyra készül el, de ennél távolabbi megjelenést is el tudok képzelni. Sajnos. Nem baj, én amíg élek, remélek.

T.J.


Erről a jelenetről a Twin Peaks jut eszembe: Tűz, jöjj velem...


A jó varázslónő utolsó mana-italig harcol, bár az alant nyüzsgő csontik nem tul sok jóval kecsegtetnek

Diablo II
FEJLESZTŐ: Blizzard
KIADÓ: Sierra
WEBSITE: www.blizzard/diablo2.com
MEGJELENÉS: '99. vége (?)

Pléhdiendi

Az igazi C-64-es veteránok még emlékezhetnek az SSI végeláthatatlan AD&D sorozatára. Pool of Radiance, Death Knights of Krynn, Gateway to Savage Frontiers – hogy csak néhányat említsek a tucatnyi játék közül. E programokat alapvetően két dolog kötötte össze: a maga korában mérföldkőnek számító engine és a teljes egészében az AD&D-n alapuló szabályrendszer. A siker nem is maradt el: hosszú éveken át mosolyogtak ránk az akkor még hazánkban nem igazán létező software-üzletek fiktív polcairól az SSI illetve TSR logóval teletűzdelt dobozok. Aztán véget ért az aranykor: az AD&D utolsó töltényig küzdve ugyan, ám végül elbukott az újabb, jobb, érdekesebb szerepjátékok rohamai alatt; az SSI játékok hajdan dicsőséges grafikája és engine-je felett pedig ugyancsak eljárt az idő. Néhányszor persze megkísérelte a megújulást e szebb napokat is látott duó, ám ezek a próbálkozások (például Dark Sun illetve Ravenloft) valahogy sohasem arattak átütő sikert. Már-már azt hittem, hogy az AD&D játékok sokak által várt Nagy Feltámadása egyszer s mindenkorra elmarad, mikor is megérkeztek az első hírek a Baldur's Gate-ről, mely az alkotók szerint jó eséllyel pályázhat majd a "Minden idők legjobb szerepjátékprogramja" címre.


Az ellenfél már így is komoly ütőerőt képvisel, pedig a hét törpéből ma négy szabadnapos

Az első screenshotok alapján két következtetést vontam le: 1) a Baldurs tényleg pofásra sikeredett, 2) kiagyalóit alighanem a "nyúljuk-le-a-Diablot" alapgondolat vezérelte. Az első igazi meglepetés azonban akkor ért, mikor az Interplay nem szállt bele a játékkiadók "Csúsztass te is!" nevezetű vidám játékába, azaz csekély késéssel egy többé-kevésbé működőképes verzióval rukkoltak elő. Halleluja! Mi több, néhány percnyi játék után az is elvált, hogy nem holmi Diablo-után-érzéssel van dolgom. Kéretik nem nevetni: az Interplay programozói egy színvonalas, eredeti és nem utolsó sorban hangulatos programmal rukkoltak elő, mely szabályaiban teljesen hű az eredeti szerepjátékhoz.

KARAKTEROLÓGIA

A játék kezdetekor egyedül vághatunk neki Sword Coast csöppet sem barátságos vadonjának, így mindössze egyetlen karakter megalkotásával kell elbíbelődnünk. Sajnos. Az utunkba kerülő hősjelöltek ugyan szíves-örömest beállnak csapatunkba, ám ezek legtöbbje egy cseppet sem túlélő típus. Némi mászkálás és keresgélés árán ugyan rá lehet bukkani néhány életképesebb figurára is, ám jobban örültem volna, ha minden csapattagot én kreálhatok. E problémára egyetlen megoldás létezik: multiplayer játékot választva szintén végigjátszhatjuk a történetet, viszont saját karaktereket generálhatunk. Mindössze arra ügyeljünk, hogy magunkon kívül minden játékost kapcsoljunk ki – e ravasz húzással alaposan megkönnyíthetjük dolgunkat.

A karakterek képességeit és lehetőségeit alapvetően a kasztjuk határozza meg, bár nem mellékesek tulajdonságaik sem. A kasztok mindegyike tulajdonsághoz van kötve, egy harcosnak például legalább 9-es erővel kell rendelkeznie. A tulajdonságokat véletlenszerűen sorsolja ki a gép, ám a már kisorsolt értékek között szabadon pakolászhatjuk a pontokat. Túl sok értelme tehát nincs is a dolognak, hisz végső soron tetszőlegesen oszthatjuk el a pontokat. A vicc az egészben az, hogy tulajdonságaink összértéke nem fix, tehát a kellő türelemmel és szívós egérrel rendelkező játékosok fél órányi bősz kattingatás árán igencsak tápos karaktereket hozhatnak össze. Szerintem mondjuk logikusabb lett volna egy egyszerű kis pontelosztogatásos módszer... A tulajdonságokról általában elmondható, hogy 1-18-ig terjednek (legalább is az emberekénél), s 15-ös értéktől felfelé adnak említésre méltó pluszokat. A középértékek között túl sok különbség nincs, ergo az ideális karakter három-négy 9-es tulajdonsággal vág neki a kalandoknak, a többi értéke maximális.


Folyamatosan pityergő Brage barátunk gyónását pillanatokon belül egy pallos szakítja félbe, ha azonnal nem hagyja abba

Hőseink a jól megszokott XP-gyűjtögetős módon fejlődnek tovább, magasabb tapasztalati szintre egy meghatározott mennyiségű tapasztalati pont (ez kaszttól függ) összegyűjtése után léphetnek. A szintlépésnek számos kellemes vonzata van, például nő a fickó életereje, tapasztaltabb lesz harcban, illetve a varázstudók több varázsigét tudnak fejükbe préselni. Igen nagy marhaság viszont, hogy a már emlegetett életerő véletlenszerűen növekszik, egy harcos például éppúgy kaphat egyetlen HP-t, mint tizet. A megoldás gondolom kézenfekvő: a szintlépés előtt vad mentegetésekbe és visszatöltögetésekbe kell kezdeni, míg csak ki nem jön a kívánt érték. Játszani ugyan az efféle trükkök nélkül is lehet, csak épp idegesítő, mikor néhány pechesebb szintlépés miatt deli hőseink percenként fognak elhalálozni...

A HP-n kívül a másik kulcsfontosságú karakterisztika az AC, ami a karakter ügyességét, páncélzatát, egyszóval sebezhetőségét hivatott jelezni. Minél alacsonyabb, annál jobb, egy -2 körüli érték már igen-igen kellemesnek számít. A THACO (To Hit AC 0, csak hogy precíz legyek) mutatja hősünk jártasságát az adott fegyverben, itt szintén az alacsony érték az üdvös.

A játék következezőképp számolja a harcot: véletlenszerűen sorsol egy számot egy és húsz között, s ezt kivonja a THACO értékéből. Amennyiben a végeredmény alacsonyabb vagy egyenlő a célpont AC-jével, akkor eltaláltuk a gaz ellent. Ha már itt tartunk, ejtenék néhány szót a fegyveres képzettségek elsajátításáról is. A karakterek bizonyos



számú szintlépés után (ez detto a kasztjuktól függ) képzettség-pontokat kapnak, s ezek elköltésével sajátíthatják el egy bizonyos fegyvertípus használatát (pl. a kardokét, íjakét, lándzsákét stb.). Amúgy bárki bármilyen fegyvert használhat (hacsak azt nem tiltja a kasztja), csak épp a képzetlen fegyverforgatót oly brutális büntetések sújtják, hogy nem igazán éri meg a dolog. Nem szóltam még a mentődobásokról, melyek azt határozzák meg, hogy karakterünk mennyire ellenálló a különleges támadásokkal (pl. mérgekkel, varázslatokkal, átváltoztatásokkal) szemben. Ezekbe nem igazán bonyolódnék most bele: minél alacsonyabb az érték, annál jobb – egyébként karakterünk kasztjától, szintjétől s nem utolsó sorban a ráaggatott mágikus ketyeréktől függ.

Fontos lehet még az egyes karakterek jelleme, ez határozza meg ugyanis a világhoz (és egymáshoz) való hozzáállásukat. Példának okáért egy törvénytisztelő jó lovag és egy kaotikus gonosz nekromanta nemcsakhogy ki nem állhatja egymást, hanem sokszor egymás torkának is ugrik. Még akkor is, ha történetesen egy csapatban kalandoznak, úgyhogy nem árt a parti összeállításakor figyelni az ilyen ellentétekre. Mint a példából is sejthető, a jellem két részből áll össze: az első a törvények iránti érzelmeket jelzi (törvénytisztelő, semleges, kaotikus), míg a másik az illető moralitására utal (jó, semleges, gonosz). E logikát követve például a kaotikus gonosz a leggonoszabb gonosz – legalább is az Atlanti-Óperencián túl.



A vérzivataros összecsapás után egy H^2O zivatar – hősi halottaink eltemetéséhez ideális idő



Pillanatkép a 'Farkasokkal táncoló' forgatatásáról. Sztárvendég: Robin Hood és díszes kompániája

Hát akkor egyenlőre ennyit a THACO-k, AC-k és egyéb bohókás röviditések világáról, következzenek a tulajdonságok és kasztok. A különféle fajok ismertetését most kihagynám, mivel ezek igazán drasztikusan nem befolyásolják a karakter lehetőségeit. Egy dologra azért nem árt ügyelni: a nem emberi fajok csak egy bizonyos szintig képesek fejlődni, így aki a Baldurs folytatásaiban is az itt megalkotott csapattal kíván kalandozni, az ne nagyon kísérletezzen holmi egzotikus fajokkal. Vagy legalább is többkasztú (multi-class) karaktereket kreáljon, mivel ezek jóval lassabban fejlődnek – viszont több kaszt különleges képességeit is megkapják.

TULAJDONSÁGOK

Erő (Strength): Egyrészt pluszokat adhat karakterünk sebzésére (értelemszerűen csak közelharci fegyverek esetében), másrészt pedig meghatározza, hogy mennyi a maximális terhelése. Ez utóbbit senki ne becsülje alá, mivel a túlterhelt hősök mozgása eléggé lelassul, ami harc közben igencsak kellemetlen tud lenni. Amennyiben harcosunk (figyelem: ez más karakterosztályra nem áll!) ereje 18 lenne, a gép sorsol egy másodlagos értéket is mellé (max. 100). Ez a másodlagos érték igen komoly mértékben befolyásolja az illető harcbéli statisztikáit: 18/01-es erővel +3-at adhatunk a sebzéshez, míg 18/00-ással +6-ot. Erre a másodlagos értékre sajna nem pakolhatunk át pontokat máshonnan, így a türelmes egyének itt is előnyben vannak.

Ügyesség (Dexterity): A tolvajok fő képessége, pluszokat adhat a lőfegyveres támadásokhoz és csökkentheti az AC-t. Mindenkinek jól jön, különösen a harcosnak, hisz neki kell majd pofozkodnia a különféle randaságokkal.

Egészség (Constitution): 15-ös érték felett plusz HP-ket ad szintlépésekkor, így minden karakter számára jól jön. Az eredeti AD&D-hez hasonlóan még azt is meghatározza, hogy az illető mekkora valószínűséggel éli túl a feltámasztásokat – tehát nem árt az efféle isteni közbeavatkozások előtt menteni egyet.

Intelligencia (Intelligence): Boldogok a lelki szegények, mert övék a Sword Coast – tehát nem túl lényeges tulajdonság (tényleg, miért is lenne?). E szabály alól természetesen kivételt képeznek a varázslók és bárdok, mivel az intelligencia határozza meg, hogy mekkora valószínűséggel tanulnak meg varázslatokat.

Bölcsesség (Wisdom): Akár az intelligencia, csak ez a papok illetve druidák számára fontos. A kellően magas bölcsességgel bíró papok több varázslat memorizálására képesek, valamint a különféle elmére ható bűvigék is nehezebben hatnak rájuk. Ateisták számára teljesen fölösleges.

Karizma (Charisma): Közel sem olyan fontos, mint a kar izma (hehe), de azért bizonyos szituációkban jól jöhet. Ha például magas a csapatot vezető karakter karizmája, az idegenek jóval kedvezőbben viszonyulnak hozzánk, a boltokban olcsóbban kínálgatják a portékát, s mintha az őrök is elnézőbbek lennének. A dolog persze fordítva is igaz, tehát hosszú távon idegesítő lehet egy Quasimodo-szerű figurával barangolni.

KASZTOK

Harcos (Fighter): Hát igen, e név magáért beszél. Fizikai harcban nincs párja, minden vértet és fegyvertípust használhat. Igen kellemes képessége, hogy egy bizonyos fegyvertípusra többször is költhet képzettség-pontokat, ilyenkor specializálódik az adott fegyverre. Példának okáért az a harcos, aki öt képzettség-pontot költött egy fegyverre, az nagymesterré válik, s hárommal csökken a THACO-ja, valamint +5-öt kap minden sebzésére. Ja, és körönként kétszer támad – ami azért nem egy utolsó dolog. Szintenként 1-10 HP-t kap.

Erdőjáró (Ranger): Afféle Robin Hood-szerű figura, jelleme csakis "jó" lehet. Emellé elsajátíthatja a tolvaj lopakodás képességét, s elbűvölhet állatokat és embereket is. Ez így még nem is hangzana rosszul, ám specializálódni sajna csak egy bizonyos szintig tud – egy fegyver-típusra maximum két képzettség-pontot költhet. Harcban tehát nem igazán veheti fel a versenyt egy harcossal, viszont induláskor választhat magának egy esküdt ellenséget (pl. ogrék), aki(k) ellen igen jelentős pluszokkal harcol. Szintenként 1-10 HP-t kap.

Lovag (Paladin): Az abszolút jókisfiú, jelleme csakis "törvénytisztelő jó" lehet. Az erdőjáróhoz hasonlóan specializálódhat egy fegyverre, viszont elűzheti az élőholtakat (akár a papok), pluszokat kap minden mentődobására és képes kézrátétellel gyógyítani. Ezen felül még érzékeli a gonosz lényeket, s ismeri a "Védelem a gonosztól" nevezetű papi varázslatot is. Mivel ellenfeleink túlnyomó többsége ebbe a jellembe tartozik, elég jól használható kaszt. Hopp, majd elfelejtettem: csakis emberek válhatnak lovaggá. Szintlépésenként 1-10 HP-t kap.

Pap (Cleric): Egy tetszőleges isten felkent követője, aki képes varázsolni is. A papi varázslatokról általában elmondható, hogy erősségükben elmaradnak a mágusok igéi mögött, viszont karakterünk szintlépéskor automatikusan megkapja az összeset. Egyébként a harcosok után a papok a legjobb harcosok, minden vértet viselhetnek, s a szúró és vágószerszámok kivételével ez a fegyverekre is igaz. Ezenfelül elűzhetik az élőholtakat is, bár az efféle mesterkedések sikere nagyban függ szintjüktől és a célba vett randaság erejétől. Egyébként a papok még istenüktől függően egyéb isteni áldásokban is részesülnek – én például ajánlom mindenki figyelmébe a Tempus-követőket. Körönként 1-8 HP-t kap.



Kedvenc képregényhősömet, Obelixet idézve: "A fene essen belétek, hát ti sohasem alusztok?!"

Druida: Az erdőjáróhoz hasonló Greenpeace-aktivista. Varázsol, hetedik szinttől felveheti különféle vadak alakját (mondjuk a játék vége felé ezt a képességét akár a hajára is kenheti), viszont az élőholtakra legfeljebb bamba vigyorokat vethet és bőrpáncélnál súlyosabb vérteket nem viselhet. Ja, és mindennek tetejébe még a fegyverhasználata is elég limitált. Hm. Nem mondhatnám, hogy a kedvenc kasztom... Szintenként 1-8 HP-t kap.

Tolvaj (Thief): Kevéssé heroikus, ám annál használhatóbb szerzet. Harcban nem igazán jeleskedik, bár hátulról, meglepetésből támadva halálos sebeket oszt. Szintenként 20%-ot oszthat szét a következő képességek között (a nevek gondolom magukért beszélnek): zsebmetszés, zárnyitás, csapdakeresés és csapdák eltávolítása. A bőrvértnél nehezebb páncélokat nem igazán szenvedheti, szintenként 1-6 HP-t kap.

Bárd: A tolvaj egy igen érdekes válfaja. Ért a zsebmetszéshez, második szinttől használhatja a mágusok varázslatait, valamint nagy valószínűséggel beazonosítja a különféle bűverejű tárgyakat. Legérdekesebb képessége mégis az, hogy harc közben bűverejű dallal buzdíthatja társait, ami egyfajta áldásként működik (módosítja az ellenfél dobásait és növeli a csapattagok morálját). Nem használhat pajzsot illetve láncingnél nehezebb vérteket – ennek ellenére határozottan használható kaszt. Szintenként 1-6 HP-t kap.

Varázsló (Mage ill. Specialist Wizard): Gyengék, nem értenek a harchoz, lassan fejlődnek – viszont pusztító varázslatok ismerői, mely bőségesen pótolja már említett hiányosságaikat. A játék vége felé a varázsló lesz csapatunk legnélkülözhetetlenebb tagja, harmadik szintig viszont jóformán semmi hasznukat sem látni. Legnagyobb hiányosságuk, hogy új varázslatokat csakis varázskönyvekből tanulhatnak, amiket viszont egy pöttyet nehéz lesz felkutatni. Ezen felül használhatnak varázspálcákat, felolvashatnak egyszer használatos varázstekercseket – szóval nélkülük aligha lehet a későbbiekben boldogulni. A specialista varázslók külön alkasztot alkotnak: ők a mágia egy bizonyos válfajára szakosodtak, ebből varázslatszintenként eggyel többet képesek memorizálni, mint "mezei" kollégáik. Bizonyos varázslatokat viszont egyáltalán nem képesek megtanulni, s igen szigorú követelményeknek kell megfelelniük (egy "Evocation" szférára specializálódott mágusnak például legalább 16-os egészséggel kell bírnia). Szintenként 1-4 HP-t kapnak.

EGY ÉRDEKESNEK IGÉRKEZŐ KIRÁNDULÁS

Kalandjaink gyanúsan békés helyszínen kezdődnek: egy Candlekeep nevezetű kastélyban, ahol békés szerzetek... akarom mondani szerzetesek bolyonganak. Némi szaladgálás és csevegés után aztán felbukkan mostohaapánk is, aki rögtön igen jó hírrel fogad: azonnal tovább kell állnunk. A "hova?", "miért?", "na de papus!" jellegű próbálkozások se nagyon vezetnek eredményre, így aztán igen minimális vagyonnal és felszereléssel ki-ki nekivághat a vadonnak. Nos, körülbelül ennyi a háttértörténet, a miértekre játék közben lelhetünk választ. Egyébként a játék cselekményét fejezetekre tagolták az alkotók, melyek végét egy-egy fontosabb talány megoldása jelenti. E módon ki-ki sejtheti, hogy jó nyomon van-e, avagy éppen egy teljesen mellékes szálon halad. Remek megoldás az is, hogy az eddigi kalandokat egy külön napló rögzíti kifejezetten olvasmányos formában, így nem kell könyékig turkálni a jegyzetek között.

Ami Sword Coast kies táját illeti, itt meglehetősen egyszerű a közlekedés. A pályák szélein "sétálhatunk át" a főtérképre, ahol is meghatároz-



Hmm, a bájos Disney-rovarkák után elég sokkoló élmény volt ez a két rondaság...

hatjuk a következő célállomást – magyarán a játék egyetlen izometrikus perspektívában játszódik (á la Diablo). A helyszínek feltérképezése egyébként aligha fog gondot okozni bárkinek is, mivel egy rendkívül kultúrált és jól átlátható automap segíti a tájékozódást. A már emlegetett nagy térképen sajna nem császkálhatunk fel-alá kedvünk szerint, csak a már felderített helyszíneket kereshetjük fel innen. A fel nem derített, ám hallomásból megismert helyeket lilával jelöli a program – ezeket már bármikor felkereshetjük, ám át még nem utazhatunk rajtuk. Az sem mellékes, hogy egy pálya mely oldalán távoztunk, ugyanis a nagy térképen ennek függvényében jelennek meg új, még fel nem derített helyek. Bizonyos objektumokat csak egy bizonyos feladat elvégézése után lehet felkeresni, ezeket szürke színnel jelöli a program. Rengeteg helyszínt fel sem kell keresni a végső győzelemhez – ezek rejtik a már emlegetett mellékszálakat. Ennek ellenére igenis megéri átkutatni a legkihaltabb, legtávolibb erdőket és dombokat is, mivel ezek kincseket, hasznos információkat s nem utolsó sorban legyilkolásra váró szörnyek sokaságát rejtik. Van, ahol mindössze egy meglepett koboldfalura bukkanunk, ám máshol őrült varázslók, elátkozott ereklyék gyötörte hősök és pórul járt varázslóinasok várnak a kalandorokra. Igazából ezekből az apró közjátékokból lehet érezni, hogy milyen iszonyatosan hosszú és összetett játék is a Baldurs Gate. Nyugodtan állíthatom, hogy még több hónapnyi játék után is lehet találni titkos helyszíneket, érdekes info-morzsákat és mellékszereplőket.

Egyébként a játék igen logikusan kezeli a nem játékos karakterek akcióit is. Ez egyfelől a csapat vezetőjének (illetve az éppen aktív karakter) karizmájától, nagyobb részt azonban a hírnévtől függ. Hírnevünk 1-20-ig terjedhet, s minél alacsonyabb, annál rosszabb hírnek örvend a parti. Egyes értéknél például minden városban állig felfegyverzett katonák és fejvadászok várnak ránk, míg huszasnál féláron vásárolhatunk a boltokban. Ugyanakkor a "gonosz" jellemű mellékszereplőknél pont fordított az ábra, ők szóba sem hajlandók állni holmi kiscserkészekkel. Mi több, karaktereink viselkedését, játék közbeni megnyilvánulásait is befolyásolhatja a hírnév. A kettes hírnevet elérve (ez mondjuk nem volt könnyű, de némi tömegmészárlás után azért összejött) lovagom először csípős szavakkal illette eddigi társait, majd fegyvert rántott és rájuk támadt. Szóval a liberálisabb szellemű (értsd: többféle jellemből álló) csapatokban ajánlatos az arany középutat követni... Hírnevünk egyébként olyan bohóságok miatt szokott csökkeni, mint például a tolvajlás vagy az ártatlan járókelők brutális lemészárlása, növelni pedig részben a templomokban megejthető adakozással, részben pedig a küldetések teljesítésével lehet. Ez utóbbiakból egyébkén rengeteg akad, ezeknek csak a töredékét kell feltétlenül végrehajtani a záró képsorok megtekintéséhez (a tapasztalati pontok miatt mondjuk érdemes érdemes végigszenvedni).



HARC & PIHENÉS

Előzetesen az a szörnyű gondolat motoszkált bennem, hogy a harcot is Diablo-módra oldották meg az Interplay programozói – ami részben igaz is. A cselekmény ugyanis való-időben zajlik, ám a space lenyomásával bármikor megállíthatjuk az eseményeket. Ekkor mindent meggondolva, mindent megfontolva ki-ki kiadhatja a csapattagoknak szánt parancsokat, amit azok legjobb tudásuk szerint meg is próbálnak majd végrehajtani. Itt jegyezném meg, hogy az egyes karaktereket irányító A.I. igencsak változatos képet mutat – tehát a különböző jellemű figurák nem feltétlenül ugyanúgy reagálnak egy adott szituációra. A direkt parancsoknak ugyan nem "szegülnek ellen", ám egy kaotikus karakter például hajlamosabb megfutni az ütközetből, mint törvénytisztelő társa (aztán lehet, hogy képzelődök, de eddigi tapasztalataim erre utalnak). Harc közben egyébként két dologra kell különösen figyelni: a varázslók védelmére és az élharcosok folyamatos gyógyítására. Én például két harcossal szoktam feltartani az ellent, miközben a mögöttük álló papok folyamatosan mormolják a különféle gyógyító-varázslatokat. A varázslók pedig a messzi távolból figyelnek, legfeljebb néha engednek meg egy-egy csúnyább támadó-varázslatot.

Miként a mondás is tartja: "munka után édes a pihenés". Jelen esetben azonban nem csak édes, hanem szükségszerű is, mivel a varázslók és papok a pihenés során memorizálhatják újra varázslataikat. Az AD&D-ben ugyanis nem a jól megszokott manapontos rendszer szerint történik a varázslás – minden karakter egy megadott számú és szintű varázslatot képes memorizálni, melyet csak újabb nyolc óra szunyókálás után kaphat vissza. Szóval érdemes alaposan megfontolni, hogy ki mit tanul be, mivel sok helyen egyáltalán nem is lehet pihenni (például a szörnyektől nyüzsgő labirintus mélyén viszonylag ritkán). A pihenéssel egyébként az elvesztett HP-ket is vissza lehet szerezni – csak épp csigalassúsággal. Sajátos ellentmondás, hogy egy magas szintű csapatnak (magas szint=sok HP) iszonyú hosszú ideig kell táboroznia, hogy mindenki teljesen felgyógyuljon. Ez igaz akkor is, ha történetesen vannak papok a partiban, mivel egy "Könnyű sebek gyógyítása" varázslat épp annyit gyógyít egy kezdő pap kezéből, mint mondjuk egy nyolcadik szintűéből. Ami mondjuk igen méretes baromság...



Nicsak! Arcand apón nincs sapka...



A bolt az alternatívák gyűjtőhelye: egyszerűbb lelkek esetleg vásárolhatnak; közepesen bonyolultak például lopnak; az igazi tréfamesterek pedig akár "rablógyilkolhatnak" is

SUMMA

Hát, lassan a harmadik oldal legalján tartok, s számtalan dologról még nem is szóltam. Alkudozás, fogadók, párbeszédek, kezelés, templomok, hogy csak néhány témát említsek. Mentségemre legyen mondva, hogy a Baldurs Gate egész egyszerűen hatalmas – mind méretében, mind pedig minőségében. Az igazat megvallva egy egész újságon keresztül el lehetne írdogálni róla, s ennél nagyobb dicséret hirtelenjében nem is jut eszembe. Tán a multiplayer játék az egyetlen dolog, ahol van egy-két igen komoly fenntartásom a játékkal szemben. Először is ugyanazt a cselekményt játszhatjuk végig benne, mint az egyszemélyes játékban. Ugyanazok a szereplők, ugyanaz a játékmenet. Aki egyszer már végignyomta az egyszemélyes játékot, az helyenként bizony unottan fog ásítozni – s ez aligha válik a játék dicséretére. Érdekes módon a Diablo esetében meg lehetett oldani, hogy sokan tucatszor is végigpusztították a poklot, s tizenharmadszorra is nekivágtak. A Baldurs Gate esetében ezt nem nagyon tudom elképzelni... Azt viszont el kell ismernem, hogy a játék minden más szemponból fantasztikus. A grafika és a hangulat helyenként a tökéletesség határát súrolja.

A folyamatosan változó időjárás, az állandóan szövegelő karakterek, a végeláthatatlan (s az utolsó pixelig kézzel rajzolt!) vadon valósággal elvarázsolja az embert. Csak egy dolgot tanácsolhatok: ki-ki vágjon bele mihamarabb!

S búcsúzóul egy jó hír: már készül a Baldurs Gate folytatása, melybe átemelhetjük az első részt végigélt karaktereinket. Ez mondjuk azért sem rossz dolog, mivel a játék során csak egy bizonyos szintig fejlődhetünk – az e fölött szerzett tapasztalati pontokat elveszjtjük. E sajátos megoldásnak köszönhetően úgy 7-8. szintig juthatnak el hőseink, eztán megáll a fejlődésük. Holott az igazi hatalom birtokába úgy 16. szinten kerülnek a karakterek. A békesség kedvéért inkább nem minősítem ezt a megoldást, inkább epedve várom a már emlegetett kiegészítőt.

T.J.

Baldur's Gate

FEJLESZTŐ: Interplay
KIADÓ: Interplay
WEBSITE: www.interplay.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P166, 16MB RAM
Ajánlott: P233 MMX, 32 MB RAM
3D-gyorsító: –
Multiplayer: modem, LAN, Internet (6 fő)

Külcsín/belbecs

Látványosság	■■■■■■■■■■
Játszhatóság	■■■■■■■■■■
Szavatosság	■■■■■■■■□□
Zenebona	■■■■■■■■■□

Summa summarum

Majdnem tökéletes. Majdnem.

végítélet

93%

A jövő évezred v

SIM CITY 3000

Aminap, amint zacskó szotyolából álló estebédemet fogyasztottam a Szt. István park valamelyik padján, és megpróbáltam a héjakat a le-fel lábatlankodó galambok fejére juttatni, egy huszárvágással megoldottam városunk néhány problémáját: a 4-es metró végállomásánál lesz az új Nemzeti Színház! (Mint látható, igen elfoglalt emberként is szívemen viselem a közügyeket.) Ez a frappáns ötlet annak a melléktermékeként született, hogy igen sokat gondolkoztam azon, hogy vajon mi a jóistent csinálhatnak a polgármesterek, azonkívül persze, hogy megválasztásuk után felveszik a fizetésüket és apróbb-cseprőbb sikerdíjaikat, protokolláris jellegű megbeszéléseken vesznek részt, új adókat eszelnek ki (például szotyolozásra), és napról-napra a TV-ben vigyorognak avagy panaszkodnak. Ma már tudom, hogy kicsit gonosz voltam velük szemben, mert igencsak sűrű az életük. Ebben nagy segítségemre volt a Maxis cég sikersorozata, a Sim City – amely most már a harmadik résznél tart.

Történelemlecke dióhéjban: A sorozat nagyon régen indult, a C64 és az Amiga fénykorában. Majd 10 évvel ezelőtt történt, hogy először játszhattunk építgetősdit. A program rendkívül népszerű volt, hiszen nagyon jó dolog figyelni, amint a kezünk munkája alatt kis porfészekből igazi metropolisszá fejlődik egy település. Sikerére leginkább az a jellemző, hogy a Maxis megtartotta a Sim elenevezést, és ezen név égisze alatt majd egy tucatnyi gazdasági-építgetős-fejlesztgetős szimulációt hozott ki. A második rész grafikájában

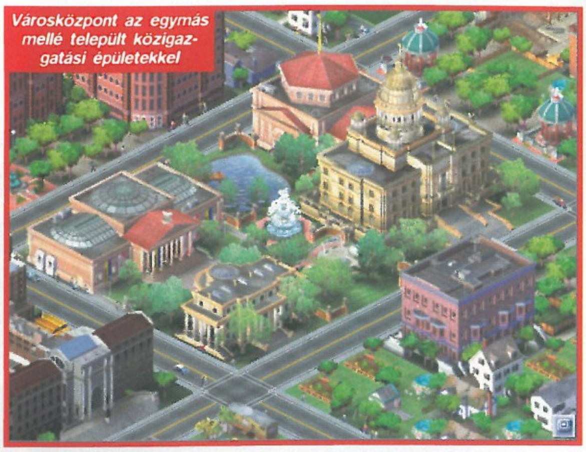


A Manhattan-terv itt most kivételesen nem atombombát jelent, hanem egy csini kis várost

hozta az igazi áttörést – korának egyik legszebben kivitelezett, izometrikus 3D ábrázolást alkalmazó játéka volt.

Most pedig itt a sorozat legújabb tagja, amelyet talán a legnagyobb várakozás előzött meg a Sim név kisebbfajta komputerizált legendává válása óta. Leginkább az a kérdés vetődik fel mindenkiben, hogy a (szinte természetes) optikai tuningon kívül miféle újdonságok találhatóak a játékban. Az ismertetőben tehát ez fogja a legnagyobb hangsúlyt kapni, de természetesen kitérek majd a részletekre is.

Először is egy tévhitet szeretnék eloszlatni: a játék a tervezés stádiumában kicsit másképpen nézett volna ki, mint ez a végleges verzió, ugyanis az előzetes hírek alapján tartalmazott volna egy, a 3D kártyák által erősen támogatott háromdimenziós nézőpontot, melynek segítségével leszállhattunk volna a mennyekből kicsiny városunk zajos forgatagába, hogy testközelből figyeljük az eseményeket. Nos, ez (legnagyobb bánatunkra) nem valósult meg, a készítők dobták az ötletet, és maradtak a hagyományos (már-már kicsit öregesnek ható) izometrikus 3D-nél, azonban – a mai trendeknek megfelelően – a színpalettánk "kicsit" kibővült, a masszív 256 szín helyett immár 65k-s színmélységben épül, szépül a város. A maximális felbontást a videokártyánk, a monitorunk és a gépünk kapacitása szabja meg.



Városközpont az egymás mellé települt közigazgatási épületekkel

Az épületek, az előző részekkel ellentétben, viszont immár teljesen 3D objektumokként jelennek meg. Ez azt jelenti, hogy ha forgatunk a képernyőn, nem egyszerűen ugyanazt a képet kapjuk, hanem az épületeknek immár valóságos "hátuljuk" van, minden oldalról másként festenek – ez legjobban a nem szimmetrikus épületeknél látható. Egyúttal a forgatás szögének lépésmértékét is csökkentették 90 fokról 45-re, azaz egy teljes körhöz már 8 fordulat szükséges.



Az épületek száma a Sim City 2000 nyolcvan fajtájával szemben igencsak megugrott, immár több, mint 350 féle épületet építhetünk, ami azért még gombócból is sok. Az előző rész csak nagy és kis népsűrűségű zónákat engedélyezett, itt megjelenik a köztes állapot is, amely hihetetlen módon a "közepes népsűrűségű" területet jelenti. Mind a három épülettípusnál (ugye a lakótömbökről, ipari negyedekről és az üzleti zónákról van szó) alkalmazható ez a megkülönböztetés, ami nem csak grafikai és árbeli különbséget hoz magával, hanem sok minden másra is hatással van. Eklatáns példa erre, hogy (a második résszel ellentétben) az embereink immár nem az óriási felhőkarcolókban és betondzsungelekben laknak legszívesebben, hanem sokkal inkább a nyugisabb, kertvárosi hangulatot árasztó épületeket kultiválják. Mit mondjak, meg tudom őket érteni. Mivel a számbeli különbségek óriásiak, nem tudom szóról-szóra felsorolni az új épületeket. Egy dolgot emelnék csak ki egy kicsit részletesebben: a Maxis cég (igencsak helyeslendő módon) mindig is nagy súlyt fektetett a környezetvédelemre (lásd Sim Isle, vagy Sim Earth) – és ez nem kerülte el ezt a részt sem. A légszennyezést már az előző részből ismerhetjük, itt megjelent a természetes vizek szennyezése is. Ezt csak kb a 70-es évek felé megjelenő szennyvíztisztító berendezéssel tudjuk korrigálni, amely ugyan igencsak borsos befektetés, de mindenképpen megéri az árát. Újfajta lehetőségünk a szemétlerakók, illetve szeméttelepek építése. Ugyan a szinte tökéletes szimuláció a szagokat még nem képes érzékeltetni, de már csak a dekorativitás szempontjából is igen haszontalan dolognak tűnnek – pedig nem azok. Nem célszerű tehát az óvárosba, netán egy lakótelep mellé építeni (mint ahogyan ezt több esetben nálunk a kommunista "honatyák" elkövették). Az 50-es, 60-as évek ipari és környezetvédelmi robbanása azonban máris megoldást kínál a bajra: megjelennek a hulladékégetők, később az újrafeldolgozó üzemek (a magyar MÉH(ecskék) megfelelői). Később összeköthetjük a kellemest a hasznossal, ugyanis olyan szemétégetőt építhetünk, amely már áramszolgáltatóként is üzemel. Mindenesetre akárhogy is tüntetjük el a szemetet, lehetőleg a térkép szélére pakoljuk ezeket az épületeket, mert a lakók egyáltalán nem tolerálják az ilyesfajta szomszédságot (aki turkálni akar, az majd úgyis odamegy).



Az ipari negyedeknek (végre!) nem kell a belvároshoz közel esniük, és a játszóterek, parkok is sokkal nagyobb jelentőséggel bírnak. A légszennyezettség csökkentése mellett növelik a föld értékét is, ezáltal a fejlődést gyorsítják, és ami talán a legfontosabb, a lakosság hangulatát is emelik. Igen, a lakosság immár nemcsak apró pontokból áll, ami senkit nem érdekel, és már nem is csak a "növekedjetek és sokasodjatok" parancsnak engedelmeskedik, hanem hangulata is van. Ha valami nem tetszik nekik, bizony ők nem költöznek oda, és akkor a fejlődésnek, adó-

bevételnek és a pontszámnak is búcsút mondhatunk, arról nem beszélve, hogy legrosszabb esetben még lázonganak is.

Van egy "pár" (egész pontosan 110) olyan épület is, amely a Föld egy-egy nagyvárosának világhíres építményét hivatott a képernyőre vinni (pl. az Eiffel-torony, az Empire States Building, a Big Ben vagy a Sidney-i Operaház). Tulajdonképpen csak dekoratív szerepük van, mert nem láttam, hogy különösebben befolyásoltak volna valamit is, igaz, hogy állati jól néznek ki. Egy városunkban maximum 10 ilyen épület lehet, ez valószínűleg csak arra jó, ha esetleg nem egy fiktív, hanem egy létező nagyváros modellezését vettük tervbe. Feltűntek a farmok is, mint újdonságok. Alacsony népsűrűségű ipari telepeken létesítik őket a polgáraink, kritériumuk, hogy távol essenek az utaktól, kicsi legyen a légszennyezettség és a földek értéke. Megmondom őszintén, sok értelmét nem láttam ilyenek építésének, szerintem csupán díszítőelemek, mindenesetre hogy tán jók is valamire.



Természetesen megmaradt a 2000-ből már jól ismert földalatti építkezés is, ami esetünkben a vezetékes víz és a metróhálózat fejlesztését jelenti. Mindkettő nagyon fontos, a metróállomások melett szeretnek az emberek lakni, és ezáltal a felszíni forgalom is csökken.

Akinek még ez sem elég, az letölthet a játék site-járól a későbbiekben egy épületszerkesztőt is, amivel olyan csinál, amilyet csak akar. Megemlíthetem, hogy a Sim City 2000-ből is áthozhatunk kész városokat (bár kötve hiszem, hogy sok olyan játékos lenne, akinek ezek még megvannak valahol a vinyó szegletében), mindenesetre dicsérendő, hogy valamilyen folyamatosságot próbálnak a készítők fenntartani (ugyanis a második részben az elsőben épített városainkat is használhattuk).

Mindenféleképpen érdemes egyébként felkeresni a játék siteját (www.sc3000.com), mert amellett, hogy sok hasznos információt megtudhatunk róla, letölthetünk különféle add-onokat, városokat, helyt kapott egy koplett FAQ, ahol cheateket, különböző építési technikákat, tippeket és trükköket is találhatunk. Ha a Maxis nem hazudik, lesznek letölthető épületek, katasztrófák (bár igaz lenne, lásd hátul a dörgedelmeimet).

Ennyit az épületekről, mert ami első pillantásra feltűnhet, az talán nem is ez, hanem a zoomolás mértéke. Immár sokkal emberközelibb léptékben is megnézhetjük a városunkat, ami körülbelül annyit tesz, mintha egy közepes méretű lakóház tetejéről kukkolnánk. Ekkor egy nagyobb felhőkarcolónak például már csak az alját láthatjuk, mert nem is fér bele teljesen a képbe. Az örömbe azonban némi keserűség is vegyül: az ötszintű nagyításból a legnagyobbnál azért már látszik az épületeken, hogy pixelekből állnak.

A város immáron valóban él, szinte érezzük a nyüzsgést. A kis fekete pixelekből jópofa autók, hajók, repülők (még a metrók is látszanak) és különböző járművek alakultak, és nem utolsósorban az emberek is láthatóak. Nem elég, hogy igen jó az animációjuk, hanem felismerhetően vannak megrajzolva is, a terek körül gyerekek, a laktanyák körül katonák, a kórházak körül fehér köpenyes orvosok rohangálnak. Az autók megállnak az utcasarkon, hogy átengedjék a gyalogosokat, dugók alakulhatnak ki a rossz utak következtében, szóval a forgalom is aprólékosan kidolgozott. Ha tűz vagy valami más katasztrófa közeleg, az animáció felgyorsul, mert pucol a jónép. Ezek ugyan csak apró részletek, de többek közt ezek tesznek naggyá egy programot. A gyártók állítása szerint (meglehetősen objektív forrás...) külön "traffic simulator"-t hoztak létre, minden egyes járműnek és gyalogosnak megvan a meghatározott útvonala amit követ, ahonnan és ahová igyekszik. Ezt azért egy kicsit túlzásnak tartom, mert nem hiszem, hogy ennyire részletes és mindenre figyelő AI-t kapott volna a játék, de az is igaz, hogy nem követtem végig egy teherautó útját sem – ha valakinek van hozzá türelme, próbálja ki.


ET haza. Ufók egyébként meg nem léteznek



Kisgazdapárti propagandakép a farmergazdaságról

A méretek immáron kolosszálissá nőttek: a városunk alapterülete a négyszeresére duzzadt az előző részhez képest, és mivel ez egy méretarányos és pontos szimuláció, kijelenthetjük, hogy nem túlzás az egyszász négyzetmérföldnyi beépíthető terület. Apropos, beépíthető terület: ebben a részben sokkal inkább odafigyeltek a domborzati viszonyokra, mert most már láthatóan hegyes-völgyes (azaz nagyobb szintkülönbséggel rendelkező) városokat is építhetünk.

Immár nincs az az érzésünk, hogy egyedül vagyunk valahol a nagy semmiben, hanem sokkal inkább érezhető a szomszédos városok jelenléte. Sőt olyannyira, hogy akár "szakosodhatunk" is bizonyos területekre (részben a környezeti adottságoktól függően), például lehetünk kiemelt zöldterület vagy nyaralóhely, iparváros vagy áramszolgáltató, ugyanakkor egy hatalmas szemétdomb is. A választás csak rajtunk áll, a lehetőség adott a kontaktus megteremtésére a szomszédos városokkal. A kapcsolatot a polgármesterek együttműködése jelenti, sajnos magát a konkrét várost nem látjuk, csak általános adatokat kapunk róla. A szolgáltatásokért cserébe általában busás pénzösszeg üti a markunkat. Mindenesetre a teljesség jegyében megjegyzem, hogy a kereskedelem a szomszédokkal meglehetősen egyszerűre sikeredett, talán az ebben rejlő lehetőségeket egy kicsit jobban ki lehetett volna aknázni. A dolog úgy működik, hogy egy villanyvezetéket, vagy egy csatornát, utat elhúzunk a térkép széléig, majd ezután nem sokkal jelentkezik nálunk a szomszéd képviselője és kér illetve felkínál valami szolgáltatást. Sajnos ennyi az egész művelet, de hát semmi sem lehet tökéletes.

A kezelhetőség is jó irányba változott, a végeláthatatlan szöveges menük immáron jópofa grafikus-ikonos felülületet kaptak. Tanácsadóink is vannak, akik a városirá-



Érdekes. Pedig a Szilárd enyhe déli szellőt jósolt

nyítás minden területéről (egészségügy, bűnözés, közlekedés, stb.) hasznos információkkal és tanácsokkal látnak el minket (kicsit a Civilizationból ismert tanácsadókra hasonlítanak). Az előző részben az újsághírekből értesültünk a fontosabb eseményekről, itt a képernyő alján egy sorban online mennek az információk, elég csak odakattintani, és már a helyszínen is vagyunk.

Az egyik legfontosabb, hogy minden tettünknek látható és érezhető hatása van a városra, és ez nem kizárólag az épületek grafikájában, esetleg fejlődésében mutatkozik meg. Ha éppen meguntuk a Gangsterszel való játszadozást, építsünk itt egy laktanyát – a katonaság jelenléte erősen csökkenti a bűnözést. Szükségünk van kevésbé környezetszennyező iparra? Nem gond, tartsuk szem előtt az oktatást, a mérnökeink majd nyomatják a találmányokat. Egyszóval a program mesterséges intelligenciája igen fejlett, ezt igen jól eltalálták a programozók.

Nos, úgy tűnik eddig csak áradoztam a játékról. Nézzük hát meg egy pár hibáját is! A kereskedelem egyszerű voltát már említettem az előbb, most egy pár másikat sorolnék.

Elsősorban keveslem a katasztrófák számát. Minden maradt a régiben, csak a tűz, tornádó, földrengés, UFO-veszély és lázadás keserítheti meg az életünket. Ugyan a kivitelezésük nagyszerű (a tornádó belsejében pörögnek a romok, kocsik és az egyéb hordalék; az UFO még gabonaköröket is csinál), de szívesen vettem volna egy pár régiséget is (pl. légikatasztrófák, vagy az árvíz az előző részekből).

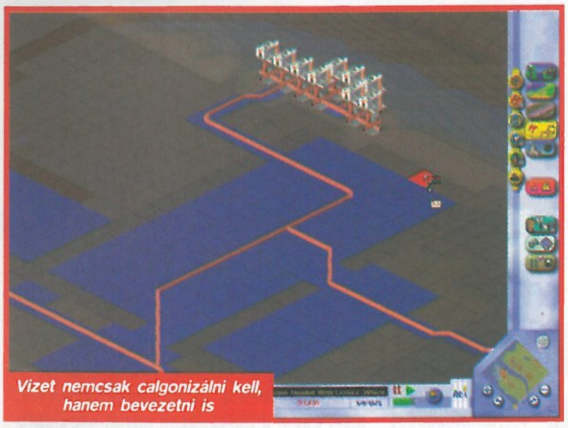
Itt említeném meg azt is, hogy a katasztrófáknál feltűnt egy új ikon is, ami eddig még nem volt: tulajdonképpen egy légószirénáról (vagy talán inkább egy vészjelzőről) van szó. Akkor kell használnunk, ha valamilyen veszély fenyegeti a polgárokat. Használata után a nép fedezékbe vonul az utcáról, csökkentve így a lehetséges áldozatok számát, és növelve a rendőrség, illetve a vészelhárító alakulatok munkájának hatékonyságát. Érdemes azonban megjegyezni, hogyha ok nélkül nyomkodjuk a gombot, akkor az első kamu riasztás után a jónép ránk se bagózik, hanem végzi tovább a dolgát. Mit mondjak, érthető a dolog, szerintem ha napjaink Budapestjén megszólalnának a légószirénák (ha még működnek egyáltalán), a lakosság 90%-a a seprűnyéllel verné a plafont, hogy a szomszéd halkítsa le a TV-t, mert felmegy és leüti (én is ide tartozom...).


Egy "kisebbfajta" forgalmi dugó


Ezt a környéket akár Illatos útnak is nevezhetnénk – hasonló okokból kifolyólag, mint a pestit

Noha jópár napba is beletelik, mire kijelenhetjük a városról, hogy ez már igen, ide akár én is beköltözném, mégis egy idő után kicsit egysíkúvá válhat. Ezt azért valamennyire ellensúlyozza a rengeteg épület, illetve, hogy különböző stílusú és szerkezetű városokat építhetünk. Olvastam egy nyugati újság reviewjában egy nagyon találó elemzést a játékról: szerintünk nem is igazán egy számítógépes játék, kicsit inkább a LEGO-ra hasonlít.

Mostanában igen nagy a sorozatok divatja a számítógépes játékokban. Én megértem, hogy egy jól bevált (és főleg nagyon sikeres) alapkoncepciót nem lehet egyik napról a másikra felrúgni, de ma már szinte kivétel nélkül olyan játékokkal találkozunk, amik egy előzőt majmolnak a kor technikai szintjére való felhozatallal. Kínzóan hiányolom az eredetiséget a programokból (a Tomb Raider 1 és 3 közt szerintem az a különbség, hogy más pályákon és nagyobb felbontásban játszhatunk, ja és Lara kúszni is tud). Ami azt illeti, ez itt is elmondható. A játékmenet változott egy pár dologban, van egy rahedli új épület, de az alapstratégia nem változott (akár egy real-time stratégiánál), de igazából csak egy felújított dolgot kapunk. Az egész játék tulajdonképpen azon múlik, milyen ügyesen lavírozunk a lakossági igények és a büdzsénk közt. Nagyon hiányolom a 3D-s nézet kimaradását, ez valóban forradalmi újítás lehetett volna. Beletehették volna a napszakokat is (vagy legalább az évszakokat), például egy éjszakai nézet igencsak király lett volna.


Vizet nemcsak calgonizálni kell, hanem bevezetni is

A negatívumok közé sorolnám azt is, hagy a nagyítások közti lépkedés meglehetősen időigényes, és csak lassan tölti be az egyes épületeket a gép. Mindazonáltal ha figyelembe vesszük, hogy mennyi és milyen minőségű grafikát mozgat a program, akkor talán valamannyivel elnézőbbek lehetünk ebben a tekintetben.

Mindazonáltal a játék igen jó és mindenekelőtt: gyönyörű. Gazdasági szimulációnak elsőrangú, "real time stratégiának" is elég látványos, ha valakit nem zavar, hogy itt bizony nem háborúzhat. Érdemes megemlíteni a grafika mellett az igen jól sikerült zenét és hanghatásokat (támogatja a 3D-s hangkártyákat is): a program alatt fúvosokkal támogatott, kellemes jazz-szerű zene szól.

Akik sokat vártak rá, azok bizony nem csalódnak, de akik esetleg nem ismernék az előző részeket (teszem azt, akkortájt még nem érdekelte őket) azoknak is ajánlom. Tulajdonképpen mindenkinek, aki érez magában némi alkotószellemet és kreativitást, egy kicsit megcsömörlött már a rombolástól és most már inkább építeni szeretne. Sőt, egy pár hét játék után akár is lehet indulni a következő helyhatósági választásokon...

K.Z.



Sim City 3000

FEJLESZTŐ: Maxis
KIADÓ: Electronic Arts
WEBSITE: www.sc3000.com
MEGJELENÉS: március

Ketyere

Minimum: P166, 32MB
Ajánlott: P-II 233
3D-gyorsító: nincs
Multiplayer: nincs

Külcsín/belbecs

Látványosság
Játszhatóság
Szavatosság
Zenebona

Summa summarum

Egy legenda újjászületett

végítélet

92%

Brókerek sportja
MICROSOFT GOLF 1999 EDITION


Hát ezt a 2Dfx gyorsítót elnézve nemcsak én fogok kapufát lőni

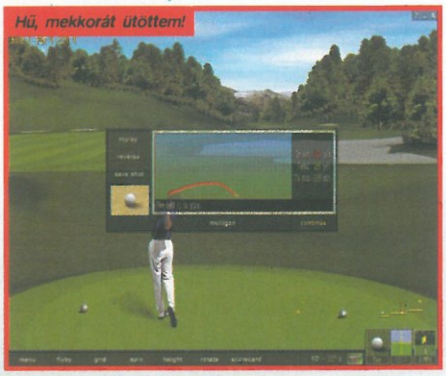
1999 a golf éve, mondhatták a Microsoftnál, mielőtt piacra dobták a legújabb golfjátékukat. Mivel a mamutcég nemcsak a játékairól híres, elővigyázatosan közelítettem a programhoz, nehogy meglepetés érjen. Mikor kezembe került a doboz, meghökkentem: hát már ide is beköltözött az a bizonyos "Joe Black"? Ugyanis a borítón mintha Brad Pitt ágaskodott volna, golfütővel a markában. Az előbb említett film emléke, kellemes érzéseket árasztott bennem, ezért rögtön lágyabb szívvel láttam hozzá a játék tesztelésének.

A programot a Friendly Software Corporation készítette a Microsoft számára, igaz nem nagy nevű cég, de ahhoz hogy Mr. Great Bill felkarolja ezt az ifjú titán csapatot és beleegyezzen a játék kiadásába, valamicskét mégis tudniuk kellett a csapat programozóinak. A Microsoft a borítón, hihetetlen életszerűséget, gyönyörű designt és egyszerű kezelhetőséget ígért. Megfigyeléseim szerint, a fehér holló ritkaságával vetekszik az olyan játék, amelyik 100%-ra beváltja az előre beharangozott ígéreteket. Ezért a játék betöltése után, elindultam feltérképezni miben is lódítottak a kiadónál. A csalódásom ott kezdődött, amikor a játék és menürendszere designját pillantottam meg. Az egész úgy festett, mintha ablakban futott volna, és még a Windows ikonok is ott figyeltek a képernyő sarkában (elég elszomorító látvány volt). Az Electronic Arts játékoknál jól megszokott intrót egyszerűen kihagyták, úgyhogy senki ne számítson semmiféle bevezető videóra. Ez elég érthetetlen volt a számomra, mert nem hiszem, hogy a 2 CD-t megtöltő játék mellé, nem fért volna fel, a lemezek valamelyikére egy pár perces, kis hangulatteremtő filmecske.

Összesen 2 fajta képen állhatunk a golflabda elé (plusz még a hálózati játék). Ha a Quick Startra kattintunk, rögvest a játékmezőn találjuk magunkat, ez legfeljebb gyakorlásnak vagy az irányítással való ismerkedésnek felel meg (szóval olyasmi, mint a Training). Ha most próbálkozunk először, és még nincs mentett állásunk a gép egy Default játékost fog kreálni számunkra, viszont ha már ismerjük a dörgést és a bajnokokat is megleckéztettük, a legutóbb mentett játékossal fogunk a gyakorlópályára kerülni. A második lehetőség az igazi szezon elkezdése, mégpedig a New Round. Miután rákattintottunk, egy új ablak nyílik, ahol mindent beállíthatunk a játékkal kapcsolatban. Kiválaszthatjuk, hogy melyik pályán kívánunk indulni (összesen 7 pálya van, de ebből 1 bonusz), milyen legyen az időjárás, itt külön lehet kiválasztani a fű nedvességét, a felhők sűrűségét és a szél erősségét is. Továbbá ebben az ablakban találhatunk még olyan finomságokat is, mint az emberünk tudásának a konfigurálása vagy a pálya nehézségének beállítása. Mindenképen érdemes ide bekukkantani, mert itt választhatjuk ki figuránk alakját, öltözetét és még az irányítással kapcsolatban is lehet érdekességeket találni. Itt felfedeztem egy kis segítséget a kezdő játékosoknak, egy aprócska filmet, ami elmagyarázza nekünk a játék és a fickó kezelését.

Miután kiszórakoztuk magunkat a beállításokkal, bele is vághatunk a játék közepébe. A pályák grafikája a Microsoft ígéretéhez hűen szépen kidolgozott (bár néha, például az erdőben fellelhetők objektum illesztési csúszások). A játék ugyan nem használja ki a 3D gyorsítók nyújtotta lehetőségeket, mégis maximális élethű tájat és tökéletesen élvezhető játékot kínál. A golfozó emberkénk mozgása és alakja egy az egyben digitalizált és fénykép minőségű – semmi kivetni valót nem találtam benne, hibátlanra sikerült a maga módján, emelem kalapom előtte. Hasonlóan eltalálták a hanghatások is (azért csak a hanghatásokat emelem ki, mert zene csak a menüben van). A "természet lágy ölén"-érzést, a tökéletesen élethű madárcsiripelésekkel és szélfuvallatokkal érték el, melyek tényleg olyanok mintha egyenesen ez erdőből zümmögnének a fülünkbe. Ezeken felül, minden egyes ütésünk után, egy égből jövő hang bírálja annak sikerességét és néha tanácsot is ad a következőhöz.

A játékmenet és annak élvezhetősége, már nem ennyire pompás, de főleg a képváltások sebessége miatt. Egy átlagos gépen (nem Pentium II) hosszú másodperceket kell várnunk az ütések között. Nem is a töltés igényli igazán a gép teljesítményét, hanem a pálya más szemszögből való gyors újrarajzolása. Egy P200-nál lassabb gépen ez a várakozás egyszerűen ideggyilkos és megöli a játék élvezhetőségét. Ezen kívül a kezelés sem éppen gyerekjáték, mert igaz hogy a legtöbb opció (mint például az ütők kiválasztása) automatizált, de egyedül a játékos kezelése és a talaj domborzatának felmérése olyan nehéz, hogy jópár napos gyakorlatra és esetleg még tehetségre is szükségünk lesz az elsajátításához, ha nem akarunk az utolsó helyen végezni a bajnokságon.

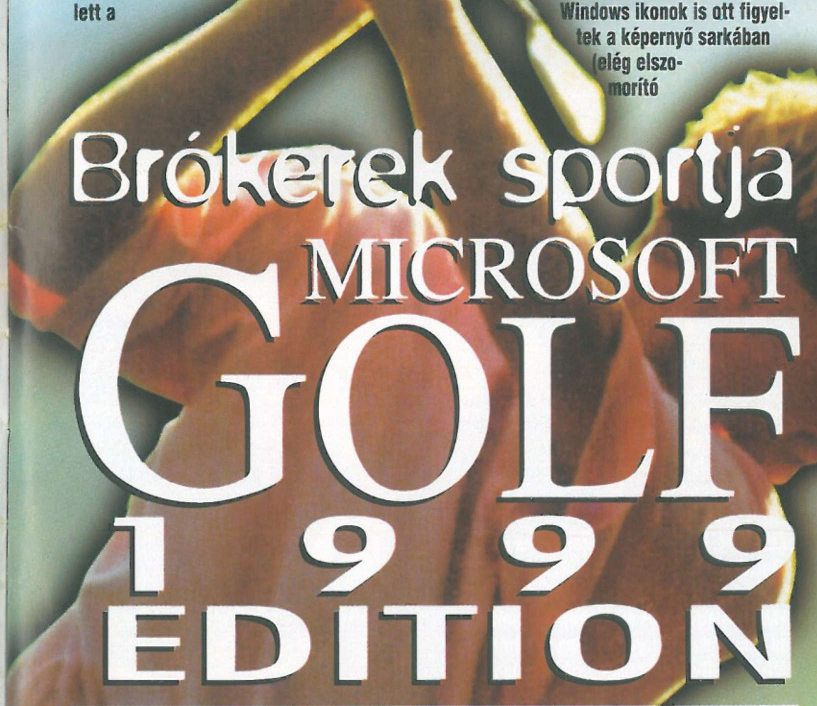

Hű, mekkorát ütöttem!


Lyuk Szkálywóker végső leszámolásra készül

Mindent összevetve, a Microsoft legújabb golfjátéka, az 1999 Edition, megfelelően szép, jó hanghatásokkal is kecsegtet – viszont túlzott komolysága és bonyolult irányítása miatt, nem ajánlom olyan játékosoknak, akik most kezdenek ismerkedni a golffal.

ET


Miközben az ütőt kóstolgatom, egy rövid videón a pálya örömeit is kiélvezem



Golf 1999 Edition

FEJLESZTŐ: Friendly Software Corporation
KIADÓ: Microsoft
WEBSITE: www.microsoft.com/games
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P100, 16MB RAM
Ajánlott: P200, 32MB RAM
3D-gyorsító: –
Multiplayer: modem, LAN, Internet

Külcsín/belbecs

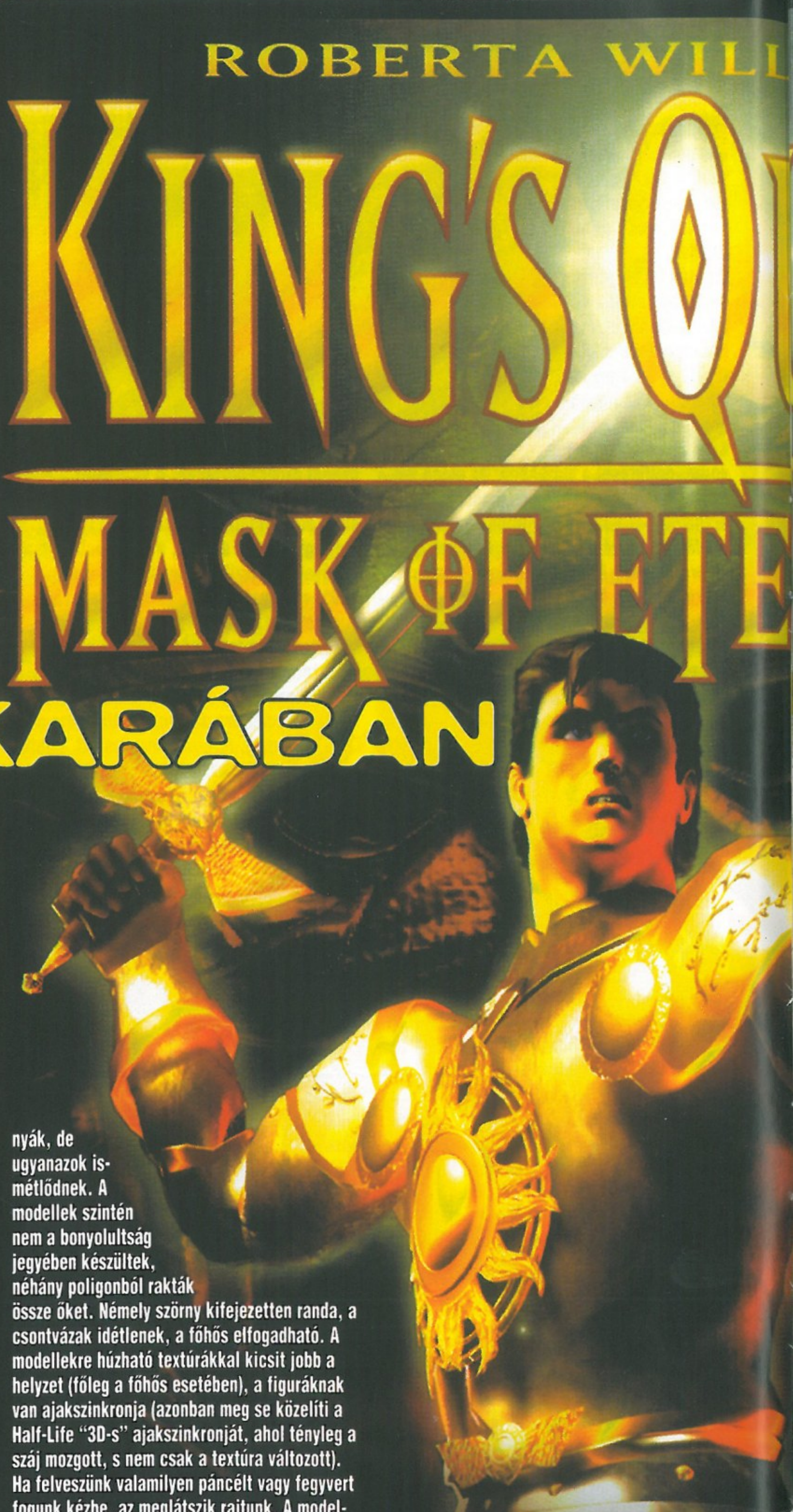
Látványosság
Játszhatóság
Szavatosság
Zenebona

Summa summarum

Ennél azért sokkal jobb és modernebb golfok is vannak a piacon

végítélet

76%



KQ ÚJ MASKARÁBAN

Húúú! Kiálthatott fel valamikor a 80-as évek derekán a King's Quest első részét befejezve a gyanútlan Amiga/PC tulajdonos. Akkor még nem sejtette, hogy a King's Quest az ezredfordulóra a leghosszabb kalandjáték sorozattá, már-már számítógépes szappanoperává növi ki magát. Az akkor még 4 színű környezetben játszódó, szöveges parancsokkal irányítható játék hatalmasat változott a nyolc rész alatt. Az első három rész hasonló, a negyedik rész grafikája jelentős mértékben javult (VGA!), az ötödik résztől kezdve pedig a szöveges irányítás helyébe ikonok léptek. A hetedik részben sajnálatos "újításokat" vezettek be: Windows alá jelentették meg, hazavágták a save game funkciót és nem feliratozták a párbeszédeket. Azonban a leggyökeresebb változást a nyolcadik epizód hozta.

A VÁLTOZÁSOK ÉVE

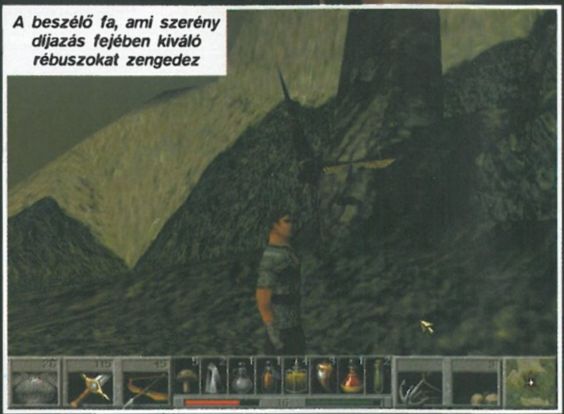
Kétségtelen, hogy a változások korát éljük – na nem egy számítógépes klimaxra gondolok, hanem a 3D térhódítására. A Sierra közel két éve nem jelentkezett újabb kalandjátékkal, pedig ez az eredeti profiljuk, amely méltán világhírűvé tette őket. A néhai kis családi vállalkozás a 90-es évekre komoly céggé fejlődött, és piaci trendeket követett, illetve alakított. Talán megszívlelve a régi mondást, miszerint a suszter maradjon a kaptafánál, 1999-re visszatértek egy kicsit a régi profilhoz: 1998 végén jelent meg a KQ8, a Quest for Glory 5, és még idén várható a Gabriel Knight 3. része is. Természetesen ezeket az anyagokat mind a kor követelményeinek megfelelő köntösbe öltöztették, vagyis immáron teljes 3D-ben kalandozhatunk.

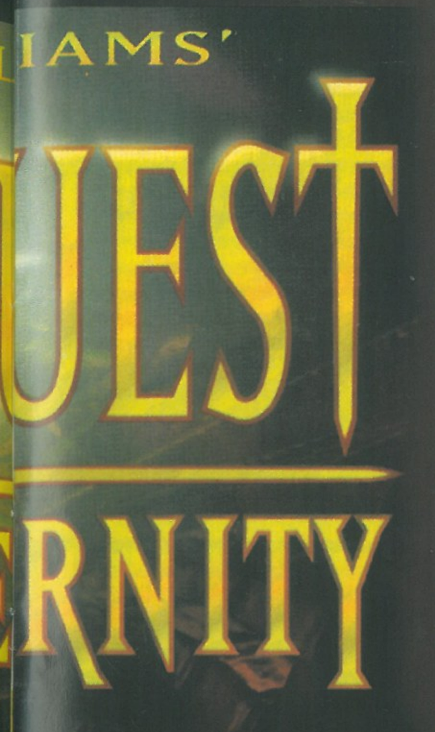
NÉMI KRITIKA

A KQ8-at csak fogcsikorgatva tudom kalandjátéknak nevezni: a játékidő 70%-át a mászkálás teszi ki, a maradék 30-ból pedig 20 marad a harcokra, 10% pedig a tényleges kalandelemekre, beszélgetésekre, új helyszín megvizsgálására. A nagyarányú mászkálásból már sejtheti az olvasó, hogy hatalmas területekkel örvendeztet meg a program – való igaz, de ennek a grafika látja kárát. Először is ekkora terület kirajzolása komoly feladat a grafikus motornak. Nem tudom, hogy a piacon lévő 3D-s motorok mire lennének képesek ilyen hatalmas nyitott tér generálásakor, mindenesetre a KQ8-engine (amely Sierra fejlesztés) elég gyenge megoldásnak tűnik. Helyenként 10–20 lépésre látunk előre, a többi feketeségbe vagy szürkeségbe burkolódzik. Ez az első pályán még valamennyire elfogadható, ugyanis félhomály uralkodik a faluban, de a második helyszín labirintusában nagyon zavaró. Hiába van előttünk fáklya, ha kiesik a motor látóteréből, semmit sem látunk belőle. Emellett a sebességben sem repeszt az engine, egy 200-as Pentiumon olykor 1 képkocka/másodpercre is lelassult a játék. A RAM igénye szintén borzasztó, 32-vel folyamatosan swappelget a winchesteren, 64 megánál kezd elfogadható lenni. Ha már a sebességnél járunk, nem hagyhatom említés nélkül a program töltési és fájlkezelési részét: a CD-n külön könyvtárban tárolja a 10 pályát, de a winchesterre mindig csak egyet másol, és az előzőt letörli. Ez iszonyú hosszú folyamat nála, úgy 5-7 perc. Tekintve, hogy csak az aktuális pályát tárolja a winchester, a hajamat téptem, amikor átlépve az új pályára (5 perc töltés) elfelejtettem menteni és sikerül elhaláloznom. Az előző állás a másik pályán volt – újra 5 perc töltést jelent, majd ismételten belépve az új pályára újabb 5 percet. Visszatérve a grafikához, a minősége még csak nem is eget rengető: a textúrák nem elég változatosak, bár nem csúnyák, de ugyanazok ismétlődnek. A modellek szintén nem a bonyolultság jegyében készültek, néhány poligonból rakták össze őket. Némely szörny kifejezetten randa, a csontvázak idétlenek, a főhős elfogadható. A modellekre húzható textúrákkal kicsit jobb a helyzet (főleg a főhős esetében), a figuráknak van ajakszinkronja (azonban meg se közelíti a Half-Life "3D-s" ajakszinkronját, ahol tényleg a száj mozgott, s nem csak a textúra változott). Ha felveszünk valamilyen páncélt vagy fegyvert fogunk kézbe, az meglátszik rajtunk. A modelleknél maradva kiemelném a főszereplő animációját: a motion capture technikával felvett mozgások tényleg nagyon élethűek, például amikor kötélen mászunk fel a falon, az igen klasszul néz ki. A játék Direct3D-t használ, így gyakorlatilag bármilyen kártyával elindul, és a 3Dfx-kártyát külön érzékeli. Utóbbi ajánlott, mert az árnyékok bekapcsolása után az említett kb. 1 képkocka/másodperc átlagsebességű képfrissítés nem ad okot nagyobb vidámságra. Egyébként ilyen ár-


A birodalom lebegő temploma, ahol minden baj kezdődik


Connor eddig csak derékig volt a kulimászban – most már nyakig


A beszélő fa, ami szerény díjazás fejében kiváló rébuszokat zengedez





nyékmegoldást még nem láttam sehol: az árnyék követi a domborzati viszonyokat, megtörik az asztalon, a tereptárgyakon. Az más kérdés, hogy ez nem dinamikus, azaz nem figyeli a fényforrások helyzetét és erejét.

Persze nem a grafika a legfontosabb egy kalandjátéknál, moroghatnak sokan, joggal. őket is el kell keserítenem: a KQ8 – ami a kalandot illeti – csak halovány árnyéka régi önmagának. A felvehető tárgyak 90-95%-a gombákból, varázsitalokból és egyéb löttyökből áll, melyek inkább RPG-hangulatot kölcsönöz a játéknak. Pályánként 3-4 "igazi" tárgyat találunk, s ezeket általában a "tetthely" közelében kell használnunk, tehát nem sok fejtörést okoz, hogy hol is. Tulajdonképpen alig lehet valamit csinálni a böhöm nagy pályákon. Azaz egyvalamit mégis lehet: öldösni a szörnyeket. A játék alatt többször is beugrott a Lands of Lore második része: igaz, hogy az szerepjátékként futott, de mégis sokkal több kalandelemmel találkoztam benne, lebilincselő, folyamatosan pörgő története volt, izgalmas harcokkal tűzdelve stb. A KQ8 is inkább a szerepjáték kategóriába lépett: a program számolja életerőnket, fejlettségi szintünket, fegyverszakértelmünket, védettségünket, külön ablaka van a varázslöttyöknek és több a harc, mint a kalandozás.

Akiket a zenék hoznak izgalomba egy komputerjátékban, azok nem fognak csalódni, készüljenek fel a legjobbakra: szépen megkomponált muzsikák hangzanak fel, többnyire az adott helyszínhez illőek. A hangszerek tisztán szólnak, rossz szó nem érheti őket. A hanghatásokra ugyanez igaz: ciripelés, kuruttyolás, vízcsobogás – mikor mi illik.

A grafika-felépítés-zenék hármasának kritikája után hátra van még a kezelhetőség. Tekintettel 3D-s mivoltára, arra számítana az ember, hogy bármilyen irányítás konfigolható. Óriási csalódást kell okoznom: nincs freelook (azaz nem nézelődhetünk körbe az egérrel), nincs oldalazás, jóformán csak a kurzorgombokkal mozoghatunk, egérrel csak a pointert mozgathatjuk a képernyőn. Játszható saját szemszögből vagy külső nézetből (F2), de az utóbbi mód inkább látványos, mint hasznos. A térképezés a játék becsületére válik, kifogástalanul néz ki, egyedüli hiányossága, hogy nem lehet megjegyzéseket írni bele.

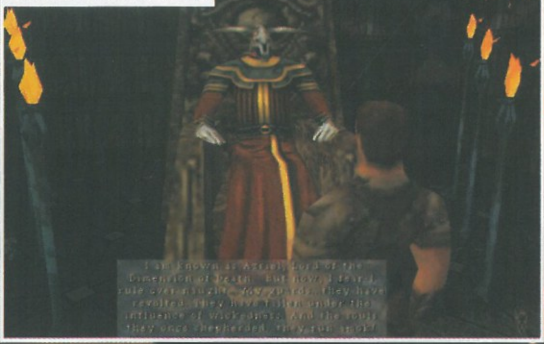
A TÖRTÉNET ÉS AZ ELSŐ KALANDOK

A történet ezúttal szakít a királyi família családi életének feldolgozásával: Connor, a főhős egy egyszerű favágó Daventry királyságban (legalább a helyszín nem változott). Bár a játék elején feltűnik Graham király udvari varázslójával, de az első másodpercekben kővé válnak. Mindez egy gonosz varázslónak köszönhető, aki szétrobbantja az Örökkévalóság Maszkját, amely kifejezetten negatívan hat az élők világára. Az emberek kővé válnak, az élőhalottak feltámadnak, s mindenféle randa szörny árasztja el a királyságot. Connor éppen kedvesével beszélget, mikor a tragédia megtörténik. Sötét felhők tornyosulnak az égboltra, hirtelen hatalmas vihar kerekedik, s Connor mellé becsapódik a maszk egy darabja. Főhősünk kézbe veszi a töredéket, s így elkerüli a kővé dermedést. Kedvese ekkor már biztos kőlábakon áll és varjú kárál a vállán. Ha a varjúra bökünk, felröppen és elvezet a helyi varázslóhoz, aki félig megúszta a kővé válást későn elmormolt varázsigéjének köszönhetően. Tőle tudjuk meg, hogy feladatunk a maszk további négy darabjának felkutatása. Térképet nyom a kezünkbe, amely a tájékozódásban sokat segít. Mint már írtam, ténykedésünk főleg a gombák, löttyök, páncélok, új fegyverek begyűjtésére és a gyilkolásra fókuszál. Nélkülözhetetlen a továbbjutáshoz a fejsze megszerzése: ezzel kidönthetjük a malom előtt álló fát, amely megállítja a malomkereket, s így feljuthatunk a malomba elrejtett kötélig és kampóig. Nagyon hasznos eszközök, ezekkel közlekedhetünk a játék folyamán függőlegesen, s ha ilyen helyszínre érkezünk, egy ikon jelenik meg a képernyő alján. Ezek a fel- és lemászó jelenetek a leglátványosabbak közé tartoznak. Automata külső kameraállás veszi folyamatosan mozgásunkat, olyan, mint akár a többi átvezető kép és párbeszéd.

Az első pályából tulajdonképpen már nincs sok hátra – új szerzeményünkkel feljuthatunk a vízesés tetejére, ahol a téglákat a víz útjába lökve szabaddá válik a vízesés mögötti üreg, amely a királyi kastélyba vezet. Itt találunk egy kevés hamut és egy kulcsot a portré mögött. Visszatérve az előző pályára már csak a kriptából kell elhoznunk a hős gyűrűjét, és a kötél segítségével bejutni a templomba, ahol a korsót meglökve kinyílik a mauzóleum ajtaja. Kifelé vegyük magunkhoz a gyertyát, majd adjuk a gyűrűt, a gyertyát és a hamut a varázslónak aki varázsgyűrűt készít. Ez megtöri a mauzóleumban lakozó vadállat varázsát, és mi átsétálhatunk a következő világba, a halottak birodalmába. Persze nem csupán ennyire korlátozódik az első pálya, hisz rengeteg varázslét találhatunk, páncélokat szedhetünk össze, s ha ügyesek vagyunk a Tó Boszorkánya ideadja varázskardját. Hasonlóképpen folytatódik a hét helyszínen, amelyek elég változatosak: kalandozhatunk mocsárban, hófödte hegyvidéken, sivatagban, föld alatt.



Nem elég, hogy félholtra rémisztenek, de egy egészet akarnak csinálni belőlem


A látszat csal: Azrael, az alvilág ura nem beszél feltétlenül szamárságokat


Jobb két vasat tartani a tűzben: Connor nemcsak a zombikkal ápol jó kapcsolatot, hanem az angyalkákkal is

ZÁRSZÓ

A régi King's Questek kedvesek voltak, szépek, igazi mesék, erőszak és vér nélkül. A nyolcadik rész ezzel szemben szürke, komor, és a harcok dominálnak benne. Aki a régi KQ-k folytatásaként ül le játszani, az csalódni fog, aki egy kalandelemekkel gazdagított 3D-s szerep- vagy inkább akciójátékra vágyik (és megvan hozzá a megfelelően bika erőműve) az talán egy ideig el fog szórakozni vele. Kérdés, hogy meddig.

Gáspár

King's Quest VIII

FEJLESZTŐ: Sierra
KIADÓ: Sierra
WEBSITE: www.maskofeterinty.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P166, 32MB RAM
Ajánlott: P-II, 64MB RAM
3D-gyorsító: Direct Draw, D3D, 3Dfx
Multiplayer: nincs

Külcsín/belbecs

Látványosság	■■■■■■■□□□
Játszhatóság	■■■■■□□□□□
Szavatosság	■■■■■■■■□□
Zenebona	■■■■■■■■■■

Summa summarum

Jó, jó, de én személy szerint jobban örültem volna, ha folytatják a bevált tradiciót

végítélet

77%

Szexi harcmezők

WARGASM

IN THE FUTURE, ALL WARS

Egy évvel ezelőtt, amikor megjelent a BattleZone, mindenki fohászkodott az égiekhez, hogy vannak még csodák és van még "új" a nap alatt – mert volt bőr az Activision orcáján kiadni egy felturbózott ezer éves játékot. Az biztos, hogy elég egyedi stílust teremtett, de azóta elmúlt egy év és eljött az idő, hogy kövessék klónjai. Ha nem is teljes egészében, az igen sajátos címmel rendelkező Wargasm is a BZ megoldásaira épül, azaz egy real-time 3D akciójáték, amelyet stratégiai elemekkel dúsítottak fel.

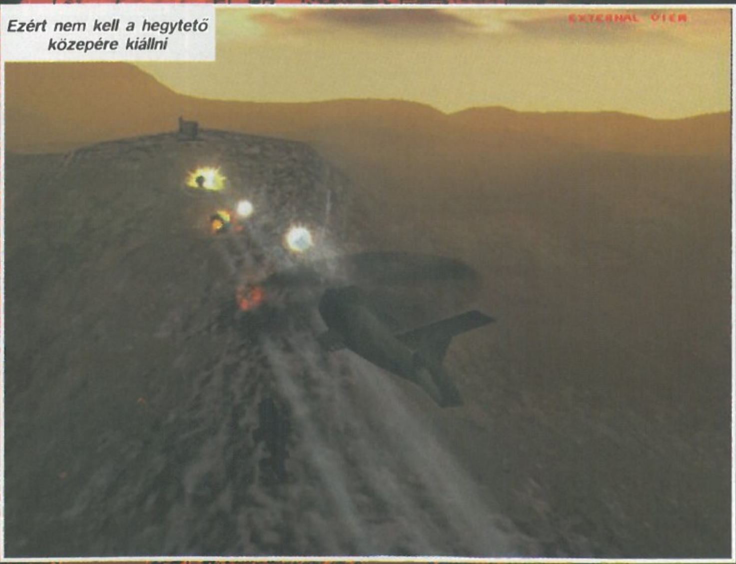
A játékot a repülő szimulátorairól híres Digital Image Design készítette. Bizonyára rettentően törték a fejüket a programozó bácsik, hogy valami új, és érdekesnek mondható történetet találjanak ki a játéknak, és – meglepő módon – ez sikerült is nekik: 2025-ben járunk, és a III. világháború már nagyon a nyakunkon van. A vezető nagyhatalmak úgy gondolják, hogy a legutóbbiban követett módszer túl sok hercehurcával járt, ezért az az ötletük támad, hogy az országok közti konfliktusokat a továbbiakban virtuális úton kell rendezni. Így jön létre a World Wide War Web (WWWW). Minden ország, a valós haderejének megfelelő hadsereget állít össze virtuálisan és ezentúl a háborúk számítógépen keresztül folynak. Azért itt sem babra megy a játék: a vesztes ország teljes bankok irányítását adja át a nyertes hatalomnak, és még hadisarcot is fizet. Ez így elég jó megoldásnak tűnik az egész világ számára, de egyvalamire ők sem gondoltak: az otthon unatkozó hackerekre. Ezek a rosszcsontok a hálózatot feltörve teljesen felborítják a haderők egyensúlyát, és az egész világban káosz keletkezik. A tagállamok egyetlen esélye, ha egy rátermett hős (azaz Te) belép a rendszerbe és rendet csinál. Igazán nem mindennapi a történet, és igazán szívesen megnéztem volna egy intro videó formájában – de ezt most lespórolták a szerzők. Miután kiszórakoztuk magunkat a tanulással, és nagyjából megismerkedtünk az irányítással, kipróbálhatjuk az Instant Action opciót. Ez a név szokás szerint annyit takar, hogy "ész nélküli lövöldözés". Itt semmi más dolgunk nem lesz, mint hat pályán át lövöldözni az ellenséget, és mindezt természetesen időre. Úgy 50 ellenség likvidálására kapunk két percet. Ez már magában is lehetetlen feladat, de még az energiánk és a töltényünk is fogy (persze játék közben kis ládikák formájában akad némi utánpótlás). Kegyelmül kapjuk a készítőktől azt a bónuszt, hogy minden megölt ellenség után a játék tíz másodpercet ad hozzá időnkhöz. Ha jól számolom, átlagban tíz másodperc alatt kell elintéznünk egy ellenséget. Pár próbálkozás után úgy döntöttem, hogy ez nem nekem való feladat, ezért át is léptem az igazi játékra, vagyis a War Webre.

Kezdéskor egy világtérkép jelenik meg, ahol ki kell választani, hogy melyik kontinens területéhez kívánunk csatlakozni, azaz hol kell majd véghezvinni a tisztogató hadműveletet. A területek különböző domborzati és éghajlati viszonyokkal rendelkeznek. Egy sivatagos síkságon például igen könnyű prédájává lehetünk egy helikopteres támadásnak vagy egy airstrike-nak. Hegyes, dombos és erdős terepen viszont könnyebben rejtőzhetünk, de sajnos ezt az ellenség is ugyanúgy felhasználhatja ellenünk, és így rajtaütésszerű támadásokat hajthat végre. A területre mutatva tájékozódhatunk a helyi viszonyokról: megtudhatjuk, mi lesz az elvégezendő feladat, mekkora a szektor fegyver ellátottsága, stb. A következő feladat a csapatunk megszervezése. Bal oldalt találunk egy zöld hálós mezőt, amelyre alulról kell felpakolnunk a fegyverzetünket. A Default gombocskával a gép egy alapértelmezett csapatot hoz létre, de senkinek sem ajánlom (kivéve annak, aki rögtön meg akar halni), mert a gép által választott csapattal csak profi kommandósoknak van esélyük. Célszerűbb eljárás újat fabrikálni, amiben segít a jobb felső sarokban levő ablak, ahol az éppen kiválasztott egységekről kapunk információt (sebesség, fegyverzet, pajzs, meg ilyenek).

A következő állomás a hadműveleti térkép, ahol fel kell sorakoztatnunk csapatunkat, viszont ezt csak meghatározott leszállóhelyeken tehetjük.

A játékmenet két képernyőből áll, a térképből és a játéktérből. A térképen Red


Hangulatos kis esti portya

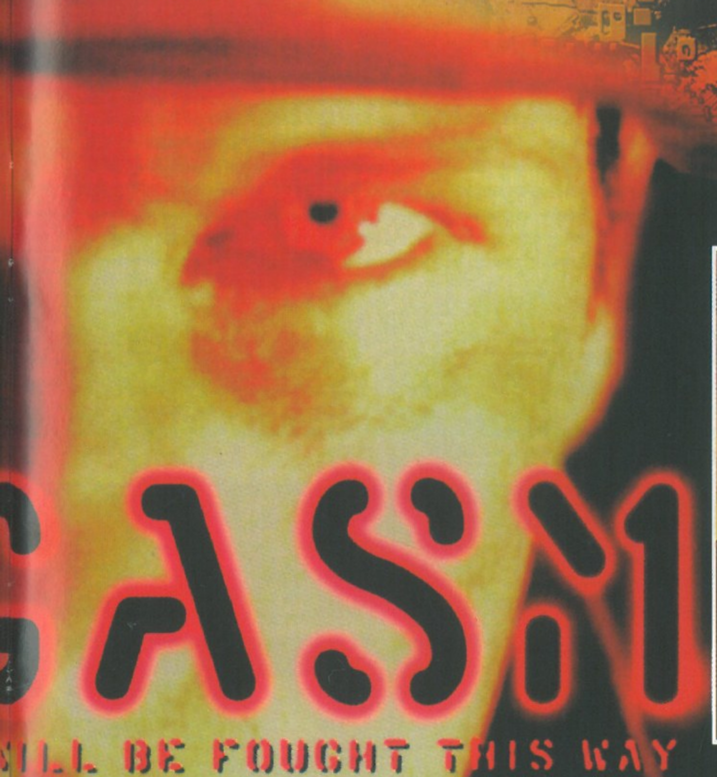


Ezért nem kell a hegytető közepére kiállni


A földi és légi csapatok tökéletes együttműködése a siker alapvető titka


Cégünk reklámja, azaz a Wargasm egyetlen képbe összesűrítve

Alert-módszerrel tudjuk kijelölni és irányítani egységeinket, továbbá a jobb oldalt található ikonokkal speciális opciókat hívhatunk (pl. légitámadás vagy erősítés). A bal oldalt lévő gördítősávval tudunk közelíteni és távolítani a térképen, ami nélkül kissé nehézkes az egységek megkülönböztetése. Ha úgy észleljük, hogy valahol kezd meleg lenni a helyzet, akkor az adott egységre kétszer rákattintva beszállhatunk a járgányba/emberbe, és átvehetjük az irányítását.



A feladat innen már igen egyszerű: el kell intéznünk minden ellenséges objektumot, illetve – ha az a feladat – meg kell védenünk az épületeket.

Mint az a gyakorlásban már kiderült, négy különféle egységet irányíthatunk (az APC-vel együtt). A leghasználhatóbb egység a tank, ezért erre érdemes a legjobban vigyázni. Kezdetben helikopterünk még nem lesz, úgyhogy a tankon felül marad még az ember és az APC (páncélozott szállító). Az ember viszonylag lassú és nagyon gyenge, viszont a radar nem észleli, ezért jól használható alattomos támadásokra. Egy APC négy ember szállítására képes és ez a leggyorsabb földi jármű a játékban. Sajnos gyorsaságán kívül semmi pozitívuma nincsen, mert csak egy géppuskával van felszerelve és páncélzata is elég gyenge. A harcmezőn különösebben nem lesz idő manőverekre, mert őrült kapkodás és lövöldözés lesz az egészből: az ellenfelek iszonyatos erővel támadnak és a kezelés sem a legegyszerűbb. Jó példa utóbbira a tank, mert miközben a nyilakkal mozgatjuk a járművet, a Shift nyomva tartásával és a nyilakkal lehet mozgatni az ágyútornyot. Aki ezt hamar megszokja, annak gratulálok, mert mikor elforgattuk a csövet, a tank még halad előre, attól függetlenül, hogy már nem igazán tudjuk, merre is volt az az előre... (A kép bal alsó sarkában lévő, kis tankot ábrázoló képecske azért segít bennünket ennek a bonyolult kérdésnek a megválaszolásában.)

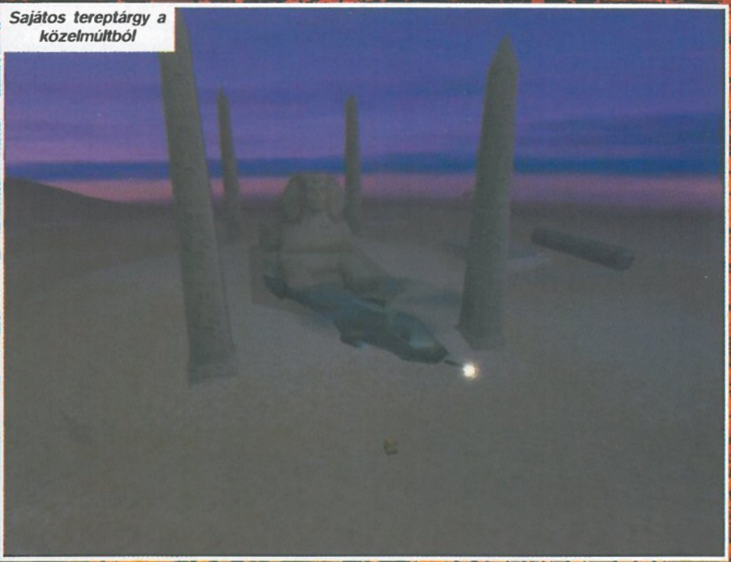
Szóval az irányítás kicsit körülményes, és ehhez jönnek még a nagyon intelligens ellenfelek. A tankok fedezék mögül tüzelnek, a katonák dombok tetejéről dobálják a gránátokat, és ha rájuk lövünk, a domb mögé húzódnak – akárcsak a való életben várná az ember.

A grafika kidolgozottsága és a dallamos zene nagyszerű kulisszákat szolgáltat az ügyhöz. A terep részletessége mondjuk egy Voodoo 2-es kártyával már egyszerűen lenyűgöző, de egyébként még egy "mezei" 4MB-ossal is gyönyörű. A járművek porzanak, az elgázolt katonák vére ráloccsan a kamerára, és így tovább. Ha éppen Oroszországot választottuk harctérül, könnyen megeshet, hogy ködös és borús időjárás köszönt bennünket, viszont Afrikában felhőtlen az ég és tündököl a nap. (A térkép kidolgozása mondjuk hagy maga után kívánni valót, de ezt csak azért jegyzem meg, hogy ne legyen már minden fenékig tejfel...)

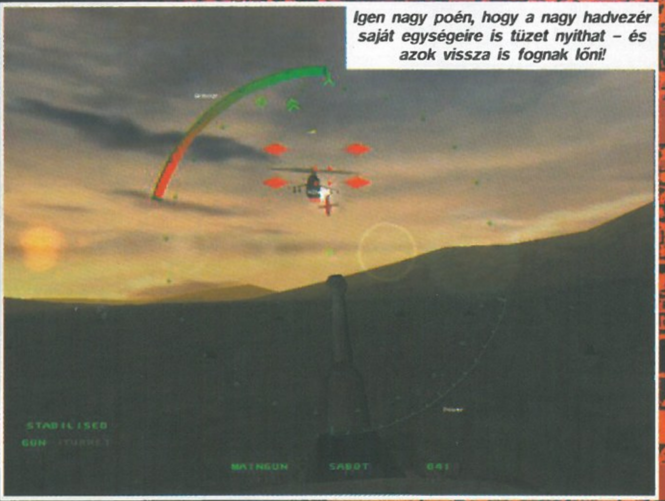
A hangok szintén megfelelően illenek a háborús környezetbe. A géppuska dörrenések és az ágyútöltetek robbanása kedves kis III. világháborús hangulatot teremtenek, az aláfestő zenét pedig egyszerűen nem is érdemes kikapcsolni, mert anélkül nem lesz teljes a "háborgazmus". Néha tipikusan olyan siratóének, mint amikor egy háborús filmben mutatják a hullákkal teli csatamezőt. Persze ha beindul az akció, a program automatikusan átkapcsol harsonákkal teli pattogós indulóra.

Ha önmagában akarnám értékelni a programot, akkor most kénytelen lennék – stílszerűen – világítórakétákat szétlődözni az oldalon. Viszont volt nekünk már egy Battlezone-unk, tehát mégsem teszem: ha sok mindenben más is a Wargasm, alapjaiban azért csak a BZ hagyományaiból indult ki és ezért tulajdonképpen jelentős újdonságot nem jelentett. Elméletileg egy Pentium 166-on is elfutogat a játék (természetesen 3D-kártyával), de ha maximalisták vagyunk és mindent bekapcsolunk (legmagasabb felbontás, ködeffektus, részletes textúrák, stb.) akkor nem árt, ha egy P-II-es figyel az asztalon egy Voodoo 2-vel megspékelve.

Igazán tehát annak ajánlom figyelmébe a játékot, akinek megfelelően izmos gépe van, hajlandó elviselni a kissé bonyolultabb irányítást, és a BattleZone után van kedve egy kicsit más szemszögből is kipróbálni ezt a stílust.



Sajátos tereptárgy a közelmúltból



Igen nagy poén, hogy a nagy hadvezér saját egységeire is tüzet nyithat – és azok vissza is fognak lőni!



A következő helyszín a napfényes Afrika

Wargasm

FEJLESZTŐ:	Digital Image Design
KIADÓ:	Infogrames
WEBSITE:	www.infogrames.co.uk
MEGJELENÉS:	megjelent

Ketyere

Minimum: P133, 32MB RAM, 3D-kártya
Ajánlott: P-II 233, Voodoo2
3D-gyorsító: Direct3D, 3Dfx
Multiplayer: LAN, Internet (16 fő)

Külcsín/belbecs

Látványosság
Játszhatóság
Szavatosság
Zenebona

Summa summarum

Háborgia a Battlezone után szabadon

végítélet

88%

Ha egyszer egy üzlet beindul... Még jóformán ki se élvezhettük igazán a Heretic II-t, már is itt van egy igen hasonló alkotás – már legalábbis ami a külsőségeket illeti. Mert ugye a Dark Vengeance-ben elég sok hasonló vonást lehet felfedezni: ebben a játékban is harmadik személy perspektívából irányíthatjuk az emberünket, a fantasy környezet is stimmel, sőt mi több: itt is elfek a főszereplők!

Mindezek ellenére mondjuk túlzás lenne egy lapon említeni a két játékot, és ezt nem csak azért mondom, mert a Dark Vengeance valahogy nem nyerte meg teljesen a tetszésemet, hanem mert a két játékban más-más elemek dominálnak. Míg a Heretic II inkább egy csihi-puhi Quake-klónhoz áll közel, addig a Dark Vengeance-ben a küzdelem finomítására fektettek nagy hangsúlyt. Az akció menete inkább hasonlít egy verekedős játékhoz, mint egy lövöldözős anyaghoz. Nem az a lényeg, hogy rátapadjunk az akciógombra, hanem hogy mindig a legideálisabb támadást használjuk, és időnként védekezni se felejtsünk el.

A különbségeknél maradva mellesleg a szereposztásban is van némi eltérés: ezúttal az elfek alakítják a gonoszokat. Egy Amagar nevű világban járunk, ahol éppen egy napfogyatkozást lehet megfigyelni. A nép lázasan készült a különleges eseményre – miután az égbolt elsötétült, víg ünnepély veszi kezdetét. A jókedv azonban csakhamar alábbhagy. Történik ugyanis, hogy a Nap még órákkal később sem akar előbújni – a sötétség úgy tűnik, állandósul.


Halló, tűzoltók? Egy fegyvernek látszó hotdoggal felszerelt néger baba felgyújtotta a lakásomat!

Elsőként a tengerparti városok tapasztalhatják meg, mit is jelent ez: szürke démonok ezrei érkeznek a tenger felől, s minden útjukba kerülő embert legyilkolnak, minden házat felgyújtanak. Más helyeken megnyílik a föld, s a mélyből szintén ilyen lények özönlenek ki. Az emberek közül csak nagyon kevesen tudják, honnan is származnak ezek a teremtmények, s kik is azok a Sötét Elfek.

A Sötét Elfek valaha együtt éltek az emberekkel Amagarban – békében megfért egymás mellett a két nemzetség. Igaz, a béke viszonylagos volt, minthogy az elfek egyetlen embert sem engedtek be a falvaikba. Az emberi természet pedig – mint tudjuk – nem képes elviselni az alárendeltséget, szóval óhatatlanul háború lett a konfliktusból. A harcok során az emberek seregei sorra vereséget szenvedtek, köszönhetően egy zseniális elf vezérnek, Smite-nak. A Legfelsőbb Tanács azonban közbeavatkozott: egy csillagos éjszakán a varázslók átkot bocsátottak valamennyi elfre. Az összes elf, aki másnap kilépett a napfényre, elevenen égett meg. A csel bevált, bár egy áruló varázsló révén Smite még időben értesült a mesterkedésről, s legjobb embereivel együtt egy szigetre menekült. Rankur szigetén ezután valamennyiüknek nyoma veszett. Azóta sok száz év telt el – a háború elfelejtődött, s az elfek is csak a legendákban éltek tovább. Legalábbis mostanáig ezt hitte mindenki...


A Warlock szíve most is bátor, mert sosem játszik cheattel

A KIVÁLASZTOTT

A helyzet tehát kilátástalannak tűnik, ám a legendák egy kiválasztottról is említést tesznek, akinek sikerül felszámolnia a káoszt – és itt jövünk be mi a képbe. A sors kezét a mi kezünk fogja helyettesíteni; az első dolgunk ugyanis a "kiválasztott" kiválasztása. Három figura közül lehet szelektálni, melyek mindegyikének jó oka van, hogy harcba szálljon. Nanoc, a gladiátor a saját testvérét ölte meg az elfek arénájában, majd miután sikerült megszöknie, a nővérét is elvesztette. Amikor rátalált a holttestre a falujukban, bosszút esküdött. Kite, a mágusnő, a nevelőapját, s egyben tanítómesterét gyászolja, akit szintén az elfek öltek meg. Végül Jetrel, a boszorkánymester az elcsúfított arcáért akar elégtételt venni. A napfogyatkozás közben éppen egy veszélyes démont idézett meg, aki a sötétségnek köszönhetően elszabadult. A baleset óta Jetrel bekötözött fővel kénytelen élni, de megfogadta: felkutatja azt a varázslót, aki a tartós sötétségért felelős.


Nem túl független döntőbírót játszunk a Pinokkió vs. R2D2 összecsapásban

A Dark Vengeance-ben az a különleges, hogy a szereplőválasztás nem csupán egy extra adalék, hanem ahogy a szereplők története más, úgy a helyszínek és a cselekmény is teljesen más – ergo nem túlzás, hogy háromszor lehet végigjátszani a játékot. Hármójuk közül Jetrellel a legnehezebb boldogulni, a varázsló ugyanis kizárólag a távoli támadásokra specializálódott, s a közelharcnál elég gyengén "muzsikál". Pedig hát gyakran támad több manó is egyszerre, vagyis a közelharc elkerülhetetlen. Viszont annál jobban lehet kaszabolni Nanoccal: hatalmas bárdjával óriási erejüeket suhinthatunk, s mellesleg a gladiátor igencsak strapabíró fickó. Persze az ideális középutat a női szereplő jelenti: Kite remek késekkel és remek varázslatokkal egyaránt rendelkezik.



A Dark Vengeance semmiképp nem tartozik a bonyolult játékok közé, a megoldandó feladatok még az átlagnál is egyszerűbbek. Ahogy már a Doom óta megszokhattuk, mindössze arról szól a dolog, hogy mindig meg kell találni, illetve meg kell nyitni a továbbvezető utat. Az esetek többségénél egyszerű ajtók képezik az elgördítendő akadályokat, de nem ritkán valami speciális dolgot is el kell végeznünk. Például meg kell keresnünk egy csapot, amit a helyére visszaillesztve feltöltünk egy csatornát, a csatornán pedig elhajózhatunk... Rájönni a dolgok menetére azonban nem nehéz, csak össze kell párosítani a tárgyakat. Először például találunk egy félszemű gólemet, ami éppen egy ajtó előtt ül, majd nem sokkal odébb megtalálhatjuk a szemét. Jól körül kell nézni mindenhol, s ki van zárva az elakadás. Amikor használni akarunk valami gépet, vagy ki akarunk nyitni egy ajtót, a program még ki is írja, hogy mit kell keresni – szóval logikát nem igényel a dolog.

Inkább a küzdelem kapta a főszerepet. Igaz, a legkönnyebb fokozaton simán végig lehet vinni (veszteség nélkül) a pályákat, de a nehezebb szinteken már komolyan oda kell figyelni, milyen ellenfél ellen milyen mozdulatot teszünk.

Az irányításnál egy szokatlan, ámde okos újítással éltek a szerzők: egy piros kis pont jelenik meg az aktuálisan célba vett ellenfél testén, az egyéb felbukkanó szörnyeken pedig egy zöld pont világít. (A pont egyébként az áttörhető falakon is megjelenik.) Ennek segítségével mindig tudjuk, hogy éppen kire célzunk, plusz még a kamera is úgy állítja be magát, hogy mindig képben legyen az akció. A kívánt ellenfél megtámadásához egyszerűen csak irányba kell fordulni, majd ha ezután nyomva tartjuk a támadás gombját, az áldozat nem menekülhet.

A támadás gombjával több ütéssel és varázslattal is (a boszorkánymester esetén csak varázslattal) próbálkozhatunk. Ha sima késsel vagy bárddal vereksszünk, azaz közelharcot vívunk, arra vigyázzunk, hogy az ellenség csapásai elől mindig el kell húzódni. Azt azonban hozzá kell tenni, hogy még a pajzs is amortizálódik, s minden hárított csapásnál úgy fogy, mintha darabra mérnék. Az alapfegyvereken kívül mindegyik karakter nyolc egyéb fegyvert (varázslatot) tud összeszedni, plusz még négy speciális eszközt, melyekkel még izgalmasabb lesz az akció. Kitapasztalhatjuk, melyik ellenfél ellen melyik fegyver jó, s így nagyobb hatásfokkal gyilkolhatunk. Példának okáért ott vannak a kardjukkal csapkodó csontváz lovagok, akik vi-

DARK VENGEANCE

szonylag életerősnek tűnnek, de ha Kite tornádót bocsát rájuk, a második fuvallat már le is viszi a koponyájukat. A különleges fegyverekkel csak egy kellemetlenség van: manát fogyasztanak. A mana jelképezi azt az ősi elemet, ami a mágia mozgatórugója. Négy típusa van: föld, tűz, víz, levegő. A manát is ugyanúgy gyűjthetjük be, mint az életet adó kelyhet és az egyéb tárgyakat. Hát akkor lássuk, milyen fegyverekkel gazdálkodhatunk!

VÁGY

FEGYVEREK ÉS SPECKÓ TÁRGYAK

A gladiátor fegyverei:

Fighting Axe – Nanoc leghűségesebb társa ez a pengeéles bárd

Ice Blade – Hasonlóan működik a ninják dobócsillagjához, csak ez még pattog is

Fire Brand – Lángba boríthatjuk az ellenfelet, és a láng folyamatosan sérülést okoz

Shocking Spear – Egy gömbvillámot küldhetünk az ellenfélre, ami plusz még a közvetlen környezetre is hat

Phantom Edge – Mágikus erővel felruházott kard

Thunder Hammer – Eme robbanó kalapáccsal szögek helyett az ellenfelek fejét lehet beverni


A mértéktelen szteroidfogyasztásnak köszönhetően Nanoc ebben a harcban is fix egyesre áll

Frozen Claws – Akit ezekkel a karmokkal háromszor (erős ütéssel) eltalálunk, menten megfagy

Titan's Mace – Ez a különleges buzogány borzalmas sérüléseket tud okozni, és még védelmet is nyújt

Death's Scythe – Kétkezes kasza, ami természetesen varázserővel van "felturbózva"

A gladiátor speckói:

Muscle Booster – Doppingszer, mellyel 10 másodpercig 10 egységnyivel több sérülést okozunk

Stomp – Ezzel az eszközzel erősugarakat bocsáthatunk ki. Nem csak a célponton okoz sérülést, de még a közelben lévő többi ellenfelet is lebénítja

Berserk – 20mp-ig bevadulhatunk, mely állapotunkban nem érzünk fájdalmat, azaz nem tudják félbeszakítani a támadásainkat

Dragon's Scales – 100 pontnyi pajzsot kapunk, és nem sérülünk 60 másodpercig

A mágusnő fegyverei:

Cutting Knife – A kés ugyebár alapvető szükséglet egy mágusnak

Icicles – Jégpengék a távoli ellenfelekhez, Kite egyszerre kettőt dob el belőle

Living Flame – Gránátszerű fegyver, mely robbanáskor három lángnyelvet lövell ki

Cyclone – Mini tornádót varázsolhatunk az ellenfél köré

Bleeding Edge – E mérgezett késsel elég egyszer nyisszantani, s úgyis kifejti hatását

Frozen Cross – Nyílpuska, amely fagyasztó vesszőket lő ki

Acid Brew – Savat fújhatunk, csakúgy mintha Chemotoxot nyomatnánk

Distant Boom – Távirányítós bomba, amit aztán "támadással" aktiválhatunk

Zap – Ez egy háromágú fegyver, mely igen veszélyes elektromos kisülést generál

A mágusnő speckói:

Flash – Ezzel a különleges technikával mindenkit megvakíthatunk a közelünkben

Shock Mine – Mozgást érzékelő aknákat potyogtat

Chameleon – 15 másodpercre láthatatlanná válunk

Burst – Gránát, ami tüskéket lövell ki magából

A boszorkánymester fegyverei:

Focus Staff – Varázsbot, ami egyszerű, de megbízható lövedéket képes kibocsátani

Fiery Fist – Mintha csak egy tűzből formázott öklöt lőnénk ki, ráadásul ez még robban is

Staff of Dust – Ha ezt a pálcát használjuk, az elszenvedett sérüléseinket a pálca varázsereje nyeli el

Skipstone – Ez az ugrándozó fegyver háromszor is továbbpattan, minden alkalommal egy erőhullámot generálva


Warlockököl tűzököl, oda üt, ahova köll!

Vampire Staff – Ezzel az "élő" pálcával denevéreket uszíthatunk ellenfeleinkre

Transfusion Tines – Eme különleges villával elszedhetjük az ellenfél energiáit

Meteor Storm – Meteoresővel bombázhatjuk az ellenfelet

Watery Mirror – Visszatükrözhetjük az ellenségeink lövedékeit

Lightning Rod – Egy rendkívül erős villám, ami azonnal átterjed bárkire, aki a célpont közelében tartózkodik

A boszorkánymester speckói:

Shield Sphere – Félig átlátszó pajzs 10 másodpercig


A zsebbéli ventilátor áldásos hatása

Stun Rune – Egy láthatatlan varázslat, aminek az ellenfél nekiballagva szépen lebénul

Clone – Hét másodpercre teljesen láthatatlanná válunk

Phoenix Demise – Ezt használva 12 lábnyira mindent lángba boríthatunk magunk körül

A KRITIKA

Azt hiszem itt az ideje rátérni az értékelésre, merthogy néhány dolgot még szeretnék kivesézni. Kezdjük talán a pozitívumokkal, vagyis a grafikával. A figurák – beleértve a saját emberünket – kidolgozása éppen megfelelő, a dinamikus árnyékolás megteszi a hatását: a szépen animált szereplők mindig a megfelelő szögből és a megfelelő színben vannak megvilágítva. Elképesztő ellenfelek kötnek belénk: megyünk például egy folyosón, mire útközben ócskaságokból összehalmozott kupacokra figyelhetünk fel. Eleinte gyanútlanul sétálunk el ezek mellett, ám hirtelen megmozdul az egyik kacat, majd követi azt a több ócska fadarab is, s végül egy lim-lom-harcos bontakozik ki. Azt is tudtam értékelni, ahogy az eltérő karakterek különböző módon reagálnak a fegyverekre. A villám hatására például ezek a tákolmányharcosok recsegve-ropogva merevednek meg, míg az elfek elkezdik dörzsölgetni a szemüket. Ez tehát mind jó. Most pedig elmondanám, miért nem lett a kedvenc játékom a Dark Vengeance. Nem tudom, ki hogy van vele, de számomra nagy csalódást okozott, hogy mindvégig csak szűk folyosókon trappolhatunk. Alig van egy-két nagyobb terem, a szabad ég alá pedig még ritkábban tévedünk. Kicsit tágasabbra vehették volna a labirintusokat, mert amúgy formatervezésükkel nincs gond. Nem egyszerűek az útvesztők, de egy-egy jellemző szobának, vagy berendezési tárgynak köszönhetően mindig megismerjük, ha valahol már jártunk. Csak hát túl sivár az egész! Manapság a víz alatti részek természetes velejárói ennek a műfajnak, de ilyen egyáltalán nincs a játékban. Még mozgó tereptárgyak sem nagyon akadnak, csak unalmas, statikus helyszínek mindenütt.

Sajnos a programozás szempontjából sem beszélhetünk tökéletes műről. Vannak például a tologatható hordók, amiken keresztül felmászhatunk magasabb helyekre: nos ezeken gyakran át lehet esni. Vagy említhetném azt is, hogy emberünk minden jelentéktelen kiszögellésén fennakad. Sarkítva fogalmazva: például nem tudunk bemenni egy szélesre tárt ajtón, csak mert a könyökünk csücske még hozzáér a félfához. Nagyon ritkán olyannal is találkoztam, hogy a vágás megbolondul, és olyan, mintha át lehetne sétálni a falakon. (Azt már csak zárójelben jegyzem meg, hogy a kamera mindenféle meghibásodás nélkül is gyakran bekukkant oda, ahova elméletileg nem kéne.)

Nem akarok semmi jónak az elrontója lenni, de ha az igazat akarjátok tudni, jómagam nagyokat ásítoztam a Dark Vengeance tesztelése során. Semmitmondóak a feladatok: ilyen-olyan misztikus gépezeteket kell beindítanunk, mire kinyílnak az ajtók, megjelennek a portálok és kész. A mesterkélt történetet nem igazán tudtam átélni – talán más lett volna, ha legalább néhány pre-renderelt animáció színesítette volna a dolgot. Persze találgatásokba nem akarok bocsátkozni, szóval csak ennyit mondhatok: a Dark Vengeance-t azok próbálják ki, akik a Tomb Raider-féle játékokból főként a küzdelmekre kíváncsiak.

V.Z.

Dark Vengeance

FEJLESZTŐ: Reality Bytes
KIADÓ: GT Interactive
WEBSITE: www.dark-vengeance.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P166, 16MB RAM
Ajánlott: P200 MMX, 32MB RAM
3D-gyorsító: Direct3D
Multiplayer: LAN, Internet

Külcsín/belbecs

Látványosság	■■■■■■■■□□
Játszhatóság	■■■■■■■□□□
Szavatosság	■■■■■■■□□□
Zenebona	■■■■■■■■□□

Summa summarum

Megszületett a Heretic II kisöccse – de mintha torzszülött lenne

végítélet

81%

NASCAR 99

TOCA jenki módra

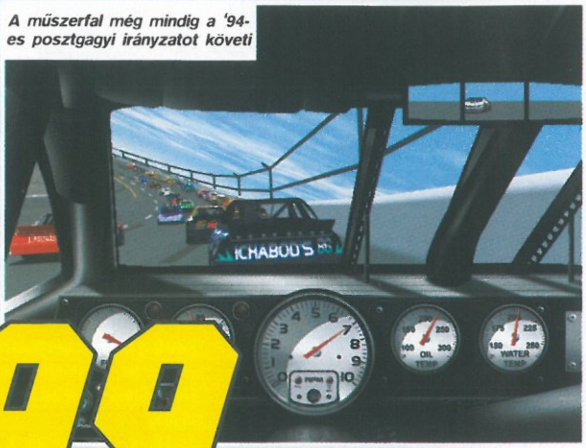


A NASCAR Racing 1999-es kiadása többet hoz ki a PC-ből, mint bármely más eddig megjelent NASCAR szimuláció – állítja a büszke apuka az újszülött fiáról, azaz a Papyrus a legújabb autós játékáról. Bár azt tudjuk, hogy egy szülő mindig elfogult a csemetéjével szemben, azt rövid játék után rögtön konstatálhatjuk, hogy ez nem teljesen üres beszéd. A Papyrus figyelmét nem kerülte el egyetlen változás sem, ami az utóbbi egy évben ennek az autósportnak a világában történt, szóval minden pilóta megvan, aki 1998-ban rajthoz állt, s valamennyi hivatalos pályán lehet versenyezni. Sőt még a teherautók bajnokságára is be lehet nevezni, mely járművek menettulajdonságának kialakításához egészen új modelleket kellett a fejlesztőknek kidolgozni.

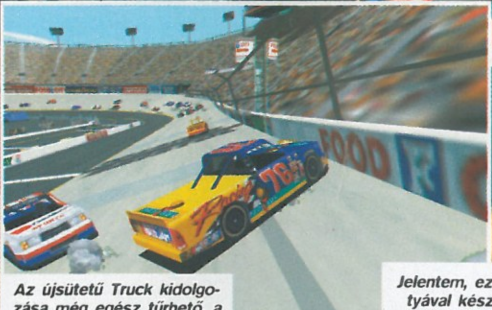
Akárhogy is nézzük, a NASCAR rajongói elégedettek lehetnek. Három fajta bajnokságban lehet indulni: a “sima” NASCAR kupán kívül a Grand National versenyen, és az említett teherjárgányok idényében, a Craftsman Truckon. E három bajnoksághoz 35 eredeti pálya tartozik az USA legkülönbözőbb vidékeiről, módosítva, illetve aktualizálva a ’98-as idénynek megfelelően. Maga a szimuláció meglehetősen profi munka – bár ezt nem igazán dicséretnek szánom, hiszen e téren már a NASCAR 2-vel is minden rendben volt. Az autók tehát természetesen viselkednek, s s alaposan össze is lehet őket törni, az ellenfelek pedig intelligensen vezetnek, tudatosan kerülik a karambolokat. Az egyes versenyek – függetlenül attól, hogy teljes bajnokságot játsszunk, avagy egy különálló “Quick Race”-re nevezünk be – maximálisan a valódi menetrend szerint zajlanak: először gyakorolhatunk, aztán a helyezésért mehetünk, majd bemelegíthetünk, és végül jöhet az igazi erőpróba. A futamokat megelőző menükben beállíthatunk játéktermi és szimulációs körülményeket egyaránt, olyan dolgokra is tekintettel, mint például a szél erőssége. Mielőtt pedig elindulnánk, a garázsban egészen finom módosításokat végezhetünk a verdán: állíthatunk a gumik nyomásán, a kormányozott kerekek dőlésszögén, a váltó áttételein, a lengéscsillapítók keménységén, a kormányzás érzékenységén, a hátsó spoiler dőlésszögén, az üzemanyagszinten, és a súlyelosztáson is. A kocsiknak ráadásul nem csak a belsejét, hanem a külsejét is kedvünk szerint formálhatjuk, mert ahogy a Papyrustól már megszokhattuk, most is van fényezőműhely. Az indulók listájának az összeállításánál (a Driver Infonál) kell keresnünk a festés opcióját, ahol mellesleg mindegyik hivatalos pilótáról egy kisebb bibliográfiát is találunk. Természetesen a korábbi NASCAR játékokból már megszokott többfajta nézet és a remek visszajátszás is megtalálható a szolgáltatások között, szóval ami a lehetőségeket illeti, csakis fejlődés tapasztalható. Kár, hogy az elmondottakhoz eléggé átlagos grafika párosul, amit én meglehetősen zokon vettem. Mindjárt ki is fejtem, hogy miért.

Ugyebár akik manapság versenyjáték fejlesztésére adják a fejüket, már eleve nagy fába vágják a fejszéjüket. Mivelhogy sorban jelennek meg a jobbnál jobb autóversenyek, a közönség igényei folyamatosan bővülnek, s eme igények listáján két dolog áll az első helyen: a magas szintű grafika és az új kihívást kínáló pályák. Ez utóbbi követelménynek a NASCAR természetszerűleg nem tud megfelelni – de ezt a sport lényegéből adódóan nem is lehet a szemére vetni. Van ugyan 11 vadonatúj pálya, de hát nekem (és gondolom nektek is) totál mindegy, hogy most Phoenixben vagy Las Vegasban körözünk az egyformán ovális pályán. Egy dologgal tehették volna változatosabbá a körkörös pályákat: ha jelentősen csiszolnak a grafikai színvonalon. Ez azonban nem történt meg. Hiába a 3Dfx-es gyorsítás, a látvány alig javult a NASCAR 2 óta. A textúrák egyszerűek, az autók árnyékolatlanok (illetve mindig délben van a verseny), és bár alig van tereptárgy (a lelátókat ne nevezzük annak ilyen kinézettel), mégis csúnyán látszik, ahogy a gép a távolban felépíti a pályát. Bár akadnak kivételek: egyes pályák szebbnek tűnnek, lévén, hogy a stadionok összefüggő tribünjeinél nem tudtak spórolni a poligonokkal, viszont ezeken a helyeken meg gyakran lelassul a program – főleg ha több riválisunk is egyszerre jön a képbe. Tudom, hogy néha 20-30 kocsit kell a gépnek kirajzolnia, de egy 3D-kártyával azért illett volna ezt a problémát kevésbé akadozva áthidalni. A belső nézetet pedig igazán átrakhatták volna 3D-be. Nem mondom, a NASCAR-rajongóknak így is biztosan sok örömet fog okozni a program, de mivel Magyarországon nem annyira népszerű ez a sportág, van egy olyan érzésem, hogy nálunk nem a NASCAR Racing ’99 lesz az idei kasszasiker.

V.Z.



A műszerfal még mindig a ’94-es posztgagyi irányzatot követi



Az újsütetű Truck kidolgozása még egész tűrhető, a közönség meg... hát... izé... ott a túlvégen nem is rossz!



Jelentem, ez egy 3D-kártyával készült felvétel. Egyéb jelentenivalóm nincs



Hát itt éppen egy fergeteges fergeteg parti alakult ki, de ez az effekt sem akaszt ki egy 3D-kártyát sem

Nascar Racing 1999 Edition

FEJLESZTŐ: Papyrus
KIADÓ: Sierra
WEBSITE: www.sierrasport.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P90, 24MB RAM
Ajánlott: P133, 32MB RAM
3D-gyorsító: 3Dfx, Rendition Graphics
Multiplayer: modem, hálózat, Internet

Külcsín/belbecs

Látványosság	■■■■■■□□□□
Játszhatóság	■■■■■■■■■□
Szavatosság	■■■■■■■□□□
Zenebona	■■■■■■■□□□

Summa summarum

A Papyrusnál átállították a naptárt, de a grafikusok mintha elfelejtették volna haladni a korral

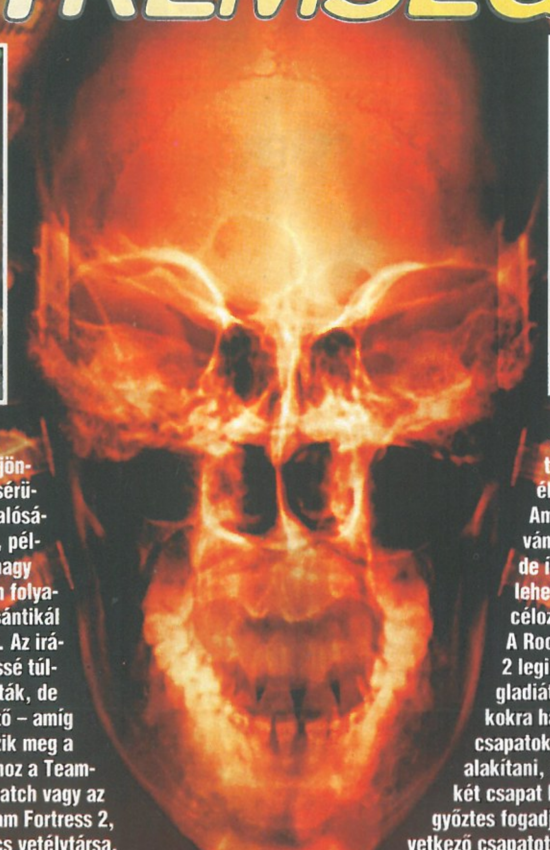
végítélet

74%

QUAKE II NETPACK I EXTREMITIES

EXTRÉMSÉGEK

Nem tudom, készültek-e statisztikák arról, hogy a multiplayeres Quake-harcoknak eddig hány virtuális áldozata volt, de abban biztos vagyok hogy a történelem valóságos háborúiban elesettek számán jócskán túltesz. Naponta sok ezren nyüstölik a FPS-ek etalonját, számtalan szerver üzemel szerte a világon. Nem véletlenül, hisz a Quake, testre szabhatóságát, konfigurálhatóságát és természetesen a hangulatát idáig még nem sikerült senkinek túlszárnyalnia. A testre szabhatóság egyébként sok Quakernek megmozgatja a fantáziáját, s aki a programozáshoz ért, az a Quake kódjához nyúl hozzá, aki a 3D modellezésben jeleskedik, az új modelleket (szereplőket) készít, megint mások új pályákat terveznek. Teszik és tehetik, mert az id teljes mértékben támogatja a fejlesztőket: letölthető a forráskód, a Neten több pályatervező program is található, bármilyen grafikus vagy hangfájlból pillanatokon belül készíthetnek a Quake számára emészthető formátumot. E fejlesztgetésekkel kapcsolatban csak egyetlen kikötése van az id-nek: semmiféle üzleti tevékenység nem folytatható velük, kvázi pénzt nem láthat belőle a fejlesztő. Szerencsére ez nem töri le a lelkesedést, s tömegével találhatunk új pályákat, modelleket, modokat a Neten. Utóbbi a modification rövidítése, s gyakorlatilag az eredeti Quake szabályain változtat. Ilyen például a CTF, ami a legelterjedtebb Quake mod, amelyben két csapat küzd egymás ellen, s a cél az ellenfél bázisára bejutva megszerezni azok zászlaját, és visszajutni vele a saját zászlónkhoz (létezik három csapatos CTF is). Talán ez a legelterjedtebb csapatjáték a Quake-hez, ami annak is köszönhető, hogy az id hivatalosan felkérte Zoidot (a CTF atyját), hogy készítse el a Quake 2-höz a CTF-et, s a megjelenő Quake 2 patchekhez ezt már hozzá is csomagolták. No, de térjünk vissza az Extremities-hez.



Az Action!-ben a taktikázás van első helyen – a türelem meghozza gyümölcsét



A KIVÁLASZTOTTAK

Vajon mit is takar – ennyi mellébeszélés után – ez Extremities? Az id ezen a CD-n összegyűjtötte a legsikerültebb Quake 2 modokat, skineket, térképeket, s mindezt megfejelte a 3.20-as patch-csel – amely tervei szerint az utolsó a sorban, a GameSpy shareware verziójával, mely megkönnyíti a hálójátékok beállítását és használatát – és az Eraser bottal. Ezek a kiegészítések egyébként egytől-egyig elérhetők a Neten és ingyenesen letölthetők, de akinek nincs erre lehetősége, sávszélessége vagy ideje, annak remekül jön az Extremities. A szerencsések között van az Action Quake2. Ez annyira tetszett nekem, hogy már rég letöltöttem a Netről. Ebben a modban kommandóst alakítunk valóságos fegyverekkel, és sokkal inkább a taktikán van a hangsúly, mint az őrjöngésen. A sérülések is valóságosabbak, például egy nagy ugrás után folyamatosan sántikál emberünk. Az irányítást kissé túlkomplikálták, de emészthető – amíg nem érkezik meg a Half-Life-hoz a Team-Fortress patch vagy az önálló Team Fortress 2, addig nincs vetélytársa.

A JailBreak a készítők szerint CTF alapokon nyugszik: szintén két csapat játszik, és mindkét csapatnak van egy-egy börtöne. Ha valamelyik csapat leszedi az ellenfél emberét, az bekerül a börtönükbe, s onnan csak egy csapattárs szabadíthatja ki, ha sikerül eljutnia a kapcsolóig. Ha mindenki a börtönbe kerül, kivégzés következik, ami elég kellemetlen az egyik félnek, de a másiknak jó sok pontot jelent.

A Rail Arena a railgun kedvelőinek való: ez az egyetlen fegyver a pályán, s ezzel kell elszívni a többiek életerejét. Amolyan vámpír-játék, de így jól meg lehet tanulni célozni.

A Rocket Arena 2 leginkább a gladiátor-játékokra hasonlít – csapatokat kell alakítani, egyszerre két csapat küzd, és a győztes fogadja a következő csapatot – s így tovább. Addiktek szerint az egyik legsikerültebb és legveszélyesebb mod, hamar kialakulhat a függőség.



Őrült fegyverek arzenálja őrjöngő quakereknek. Itt épp a íjpuskát látjuk a robbanó vesszővel

A CD-n található a Capture! mod is, mely egy JailBreakkel bővített CTF játék: a két csapat célja a zászló megszerzése, de a "halottak" börtönbe kerülnek, ahonnan úgy szabadulhatnak ki, ha az ellenfél csapatából is lepuffantanak valakit. Ilyenkor egy f2f csatában dől el, hogy ki szabadul. Annak a csapatnak, amelyiknek megszerzik a zászlaját, automatikusan kiszabadulnak a tagjai. A C.H.A.O.S Deathmatch mod szintén olyan anyag, amelyre már régen szert tettem. Aki megunta a mezei fegyvereket és újra vágyik (láncfűrész, íjpuska, robbanó töltény, speciális gránátok, kard stb.), annak látnia kell.

Szereted a focit? És a Quake-et? Mi lenne ha összekötnéd a kellemest a hasznossal? Az egyik legperverzebb mod a Kick! Focipályán játszódik, s a cél az ellenfél embereinek lepuffantása (eddig a Quake), majd a koponyaszerkezet kapuba juttatása (ez meg a labdarúgó rész). Jó szórakozást!

A sportnál maradva jöjjön a PowerBall, ami a rugbyt ötvözi a Quakekel. Tehát cél a labda átdobása a gólvonalon (pont), vagy átfutás a labdával a gólvonalon (még több pont).

Hátra van még a Red Rover és Qwar2 – előbbi egy eredeti fejlesztés: van egy piros játékos, akinek meg kell ölnie a kékeket, s a halott kékekből szintén piros lesz. Az utoljára megölt kék lesz a következő körben a piros, a többiek a kékek. Ennyi. Utóbbi az egyetlen Quake alapú stratégiafejlesztés: a Quake szörnyeit kell menedzselni, s az ellenfél bázisát megsemmisíteni velük.



Ritka pillanat, éppen sikerült lencsevégre kapni egy rakétát becsapódás előtt. Hogy a zászlókért birkózók sorsa mi lesz, nem tudni, de az előtérben álló lányét sejteni...

Sajnos az a baj ezekkel a modokkal, hogy nehéz szervert (főleg hazait) találni hozzájuk, így leginkább azok tudják kihasználni őket, akik LAN-ban tudnak játszani valahol. De ők aztán kifulladásig!

Gáspár

Quake Extremities

FEJLESZTŐ: –
KIADÓ: Activision
WEBSITE: www.idsoftware.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P133, 16MB RAM
Ajánlott: P166+, 32MB RAM
3D-gyorsító: OpenGL, 3Dfx
Multiplayer: TCP/IP

Külcsín/belbecs

Látványosság	■■■■■■■■□□
Játszhatóság	■■■■■■■■■■
Szavatosság	■■■■■■■■■■
Zenebona	■■■■■■■■□□

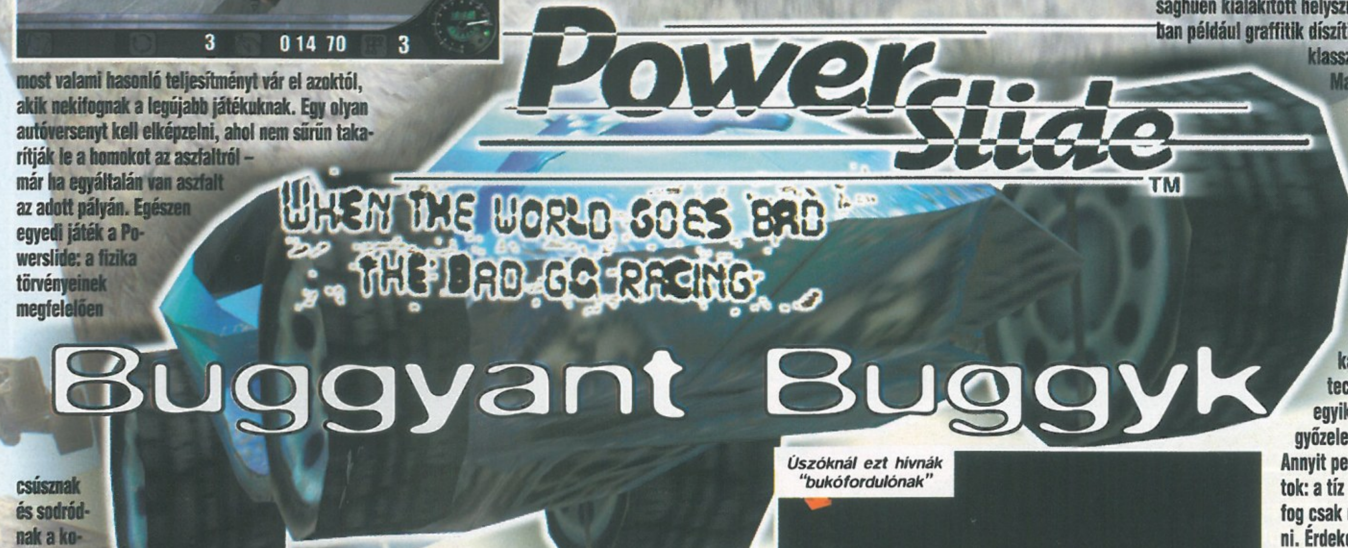
Summa summarum

Megszállott hálójátékosoknak akár receptre is

végítélet

90%

Power Slide – Buggyant Buggyk



Ifjabb koromban mindig nagy csodálattal adóztam a salakmotorosoknak, akik bár jobbra fordítják a kormányt, mégis mindig balra kanyarodnak. Ma már persze tudom, hogy mi az az ellenkormányzás, de ennek ellenére még ma is csodálom ezt a sportot. Folyamatosan egyensúlyban tartani egy olyan járművet, aminek a kerekei szinte egy másodpercre sem tapadnak meg: ez nem mindennapi teljesítmény. A Ratbag Games gárdája most valami hasonló teljesítményt vár el azoktól, akik nekifognak a legújabb játékuknak. Egy olyan autóversenyt kell elképzelni, ahol nem sűrűn takarítják le a homokot az aszfaltról – már ha egyáltalán van aszfalt az adott pályán. Egészen egyedi játék a Powerslide: a fizika törvényeinek megfelelően csúsznak és sodródnak a kocsik, de az elnyűhetetlen autók miatt mégis inkább egy játéktermi versenynek tűnik az egész.



A szuperkocsival megpróbálom lemásolni a jamaikai bobosok olimpiai produkcióját

A kerettörténet szerint a közeljövőbe teszünk látogatást, mikor is a Föld népessége már ötmilliárddal kevesebb lelket számlál – köszönhetően az üvegházhatás "jótékony" hatásának, és az időközben kialakult globális háborúknak. Az emberiség maradéka a föld alá kényszerült, szóval a 21. század romjai között már csak törvényenkívüliek lézengenek. A bandákba verődött szedett-vedett alakok legfőbb szórakozása, hogy a romok közt hátramaradt autókat nyúzzák, s ahol csak lehet, összemérik a tudásukat. Az utóbbi időkben azonban ez már nem csak az ő szórakozásuk: csatlakozott hozzájuk néhány versenyző a föld alatti vállalatoktól is, akik így vadonatúj technológiával teszik még izgalmasabbá a futamokat.

A játék atmoszférája – mint látható – egy kicsit Mad Maxes beütésű: lepusztult utcákon, kopár vidékeken folynak a versenyek, melyeken lestrapáltnak tűnő járgányok és ultramodern gépcsodák egyaránt rajthoz állnak. Totál őrült pofák közül választhatunk, melyek mindegyikéhez más-más színkompozícióval kidekorált járgány tartozik, szóval a mindössze 6 (+1) választható kocsi ellenére az autópark elég sokszínűnek mondható. (Összesen 32 pilótát számlál a Powersliderek csoportja.)

A pályák összeállítása igazi profi munka: a bajnokság előrehaladtával folyamatosan szoktatnak minket az újabb és újabb kihívásokhoz, és az alkotók mindig tudták, mit nehezítsenek. A kezdő sivatagi helyszínen még jó nagy mozgásteret kapunk: a homokdűnék és sziklák közt kanyargó széles út csak néhány apróbb ugratóval van tarkítva. Igaz, útról beszélni egy kicsit túlzás, hiszen a homokban tulajdonképpen csak a táblák mutatják, hol is van a pálya nyomvonala. A második verseny még mindig csak bemelegítés: egy stadionban, egy sima, kör alakú salakpályán barátkozhatunk az irányítással. Ezt követően egy régi duzzasztógát körül rendezik a következő futamot: ennél a pályánál a szó szoros értelmében falra fogunk mászni. Mármint a gát falára, mivel a centrifugális erő teljesen feltapaszt minket az egyik kanyarban. Persze óvatosan kell ebből a kanyarból kijönni: ha túl durva szögben fordulunk le, könnyen a fejére állhat a járgány. Mondjuk az ilyen kellemetlen esemény sem jelent különösebb gondot, ugyanis az autók mindig talpra állnak – csak az időveszteség nem elhanyagolható. Ugyanitt veszélyes még a leszakadt autópálya is! Ha rosszul ugratunk, átrepülhetünk a gát fölött, s visszakerülünk a gát lábához. Amennyiben már megnyertük a három menetes Novice bajnokságot, a haladó szint negyedik színhelye egy sziklás terep, kellemetlenül kanyargó szerpentinnel, és beláthatatlan alagutakkal. Az utána következő bánya olyan pálya, ahol jól oda kell figyelnünk, merre kanyarodunk. Betévedhetünk például a bánya melléképületei közé, vagy elkeveredhetünk a meddőhányók között. (Eleinte jó megoldás, ha az előttünk haladókat követjük.) Ha már az Expert fokozatnál járunk, mindezek után egy téli pálya jön, az elmaradhatatlan hegyekkel és barlangokkal. Itt ha lehet, még az átlagosnál is jobban csúsznak az autók. Ha épp nem hóban járunk, akkor sarat dagaszthatunk, vagy jégen kell az irányt tartanunk. A bajnokság következő állomása egy nagyváros. A betonrengetegben eleinte biztosan el fogunk tévedni: könnyű behajtani egy-egy zsákutcába. Itt különösen hasznos a képernyő bal felső szélén látható nyíl, mely mindig mutatja, merre kell mennünk. A városban felkanyarodhatunk egy parkolóház legfelső emeletére, áthajthatunk egy földalatti csatornán is – mondhatni bejárunk mindent a pincétől a padlásig. Az utolsó helyszín Nutopia, a föld alatti város. A modern épületek között elég szövevényesek az utak – néhol még le is vághatunk. Persze megeshet, hogy netán még az Expert bajnokságon is sikerül győznünk: ez esetben aktívvá válik az őrülten kemény Insane fokozat, továbbá megkapjuk a poén kedvéért a bobpályát. Egy másik bónusz-pályát egyébként az Advanced fokozatért is kapunk: jókora terepen ugratókkal és egyéb kaszkadőröknek való kellékekkel szórakozhatunk. A pályákhoz hasonlóan a jobb autókat (és versenyzőket) szintén csak szorgalmas munka árán kapjuk meg, magyarul csak később lesznek választhatók. Ez a bajnokságokon kívül vonatkozik a különálló futamokra (Single Race), és a stopper elleni Time Trials módra is – bár ezt a gyakorlott versenyzőknek talán már nem is kell mondani.

Kábé ilyen lesz az új parkolóház a 4-es metró végállomásánál



Úszóknál ezt hívnák "bukófordulónak"



Falra mászom, ha nem is az idegességtől, de a centrifugális erőtől



A város ugyan kicsit kihalt, de a jelek szerint néhány spray boy még lakhat benne



A PowerSlide rendkívül tetszetős grafikával van megáldva, úgyhogy – ezt komolyan mondom – a látványtól egészen el voltam ragadtatva: egy 3D-kártyával még a minimum gépkövetelménynél is csodásan sima a képfrissítés. Tetszettek a valósághűen kialakított helyszínek – ahogy a városban például graffitik díszítik a betonfalakat –, és klasszak a motorhangok is.

Maga a verseny pedig igen korrekt. A különböző szinteken az ellenfelek nem attól lesznek keményebbek, hogy durvábban lökdösődnek, hanem egyszerűen jobban választják meg az íveket, és gyorsabbak. Jó taktikával és megfelelő technikával tehát mindegyik fokozaton elérhető a győzelem – csak idő kérdése. Annyit persze előrebocsáthatok: a tíz pálya aktiválása nem fog csak úgy hipp-hopp sikerülni. Érdekességképpen végül még megemlíteném, hogy a készítők saját (egyénileg összeállítható) bajnokságot is terveztek a játékba – az már más kérdés, hogy a fejlesztők újkeletű szokása szerint ezt a lehetőséget végül majd egy patchként adják ki.

V.Z.

Power Slide

FEJLESZTŐ: Ratbag

KIADÓ: GT Interactive

WEBSITE: www.ratbaggames.com

MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P133, 16MB RAM
Ajánlott: P233, 32MB RAM
3D-gyorsító: 3Dfx, Direct3D
Multiplayer: Modem, Internet, LAN (12 fő)

Külcsín/belbecs

Látványosság	■■■■■■■■■■
Játszhatóság	■■■■■■■■■□
Szavatosság	■■■■■■■■□□
Zenebona	■■■■■■■■■□

Summa summarum

A kifinomult intelligenciájú ellenfeleknek köszönhetően jó ideig élvezetes versenyjáték

végítélet

90%

Krisztus után 3000-ben járunk. A világot már rég nem az emberiség uralja, hanem kilenc szuperkomputer, melyek intelligenciája messze meghaladja a néhai tervezőikét. Tudják mindazt, amit az ember valaha tudott, sőt még érzésekre is képesek, így tehát tisztában vannak vele, mi a félelem, a gyűlölet, a boldogság, és még az unalmat is ismerik. Az utóbbi leküzdésére az emberi nem egyik legkedvesebb és legveszélyesebb szokását vették át: a versenyzést. Egészen rendkívüli autókat fejlesztettek ki, melyek a legfélelmetesebb földi állatok vonásaival rendelkeznek. Ráadásul a versenyzők számára a fegyverhasználat is megengedett: az ellenfeleket nyugodtan le lehet söpörni az egészen vad kiképzésű pályákról. Embereknek itt már tényleg nincs keresnivalójuk – legfeljebb a távolból figyelhetnek...



Állati masinák

Nos, a történet vége mondjuk csak félig-meddig igaz, hiszen az Ubi Soft abban a kegyben részesít minket, hogy az egyik szuperkomputer autóját végül mégis egy földi halandó fogja irányítani.

A kilenc autó egyikével kilenc cseppet sem egyszerű helyszínen tehetünk látogatást: a pályafutásunkat őserdei azték romok között kezdjük, majd a legnehezebb bajnokság végén egy sötét, piszkos városban fogjuk befejezni – az átmenetet ezek után mindenki elképzelheti. Tényleg van minden: kanyon, havas hegyvidék, de még tenger alatti úszkálás is. A pályák két szempontból is kihívást jelentenek: a kocsik ugyebár egy kicsit csúsznak, és ezért az össze-vissza kacskaringózó út követése már eleve nem könnyű, és ehhez jönnek még az elágazások, amelyeknél csakis tapasztalatunkra támaszkodhatunk: be kell gyakorolni, melyik útvonal fekszik jobban.



A már említett fegyverek a WipeOut mintájára működnek: meghatározott pontokon jelennek meg a cuccok, melyeken egyszerűen csak át kell hajtanunk. Egyszerre két fegyver lehet nálunk, amik közt – egy külön gombbal – menet közben válthatunk. Hátrafelé is lehet tüzelni, tehát a hátranézet gombja sem csak a tájékozódás miatt lett kitalálva. Minél tovább nyomjuk a tűzgombot, a támadásunk annál erősebb lesz. Például ha egy célkövetős rakétát gerjesztünk, akkor az nem az előttünk lévőre, hanem a mezőnyt vezető kocsira fog ráállni. Hasonló a helyzet a sima lövedékekkel is: alapvetően négy "kicsit" tüzelhetünk velük, de ha "izzítjuk" a dolgot, csak egyet – de az nagy lesz. Továbbhaladva az eszközökön: van pajzsunk, amelynek használata közben más fegyver nem vethető be; van bumeráng, ami addig kering körülöttünk, ameddig nem talál egy célpontot; és van – szintén választható fokozatokban – turbó is. Egy külön műsorszám az időzített bomba, ami azonnal aktiválódik, amint felvettük. Ez egy igen vicces szerkezet: mielőtt a visszaszámlálás befejeződne, gyorsan át kell passzolnunk valaki másnak. A túl nagy sietség persze nem kimondottan jó, hiszen akkor az ellenfélnek esetleg még marad ideje visszapasszolni.

A legérdekesebb fegyverek azonban kétségtelenül azok, amiket úgymond előre kell küldenünk a pályára. Lerakhatunk stoptáblát, ami áthatolhatatlan falat képez, energianyalábot, ami megbénítja az áldozat irányítását, és végül mágnest, ami néhány másodpercre kivonja az arra haladót a forgalomból.



A Noszty fiú esete a Tóth Ágassal...

A pontozásos rendszerű bajnokságnál négy egyre nehezedő kupán indulhatunk, plusz még van egy testreszabható kupa is, ahol magunk állíthatjuk össze a "menetrendet". A futamokon csak az első három a továbbjutó, bár néha a negyedikként is van még esélyünk, ugyanis az extra teljesítményekért (például egy körrekordért) bónuszpontokat is begyűjthetünk. A nehezebb kupára való áttérésnek alaposan megkérik az árát: csakis bajnokként léphetünk tovább.

Az autók közül mindjárt az elején választható az Oroszlán, a Mammut, a Rinocérosz, a Cápa és a Sáska. A Skorpió, a Kobra, a Gepárd, és végül a csúcsszuper Leopárd majd csak a Challenge mód teljesítésével lesz aktív. A Challenge módnál párbajban kell elnyernünk az autókat, vagyis egyetlen ellenféllel kell megküzdenünk. A felsoroltakon kívül még két játékmód választható: az időmérő futamok, ahol a legjobb időnk szelleme ellen versenyezhetünk, és végül az osztott képernyős két játékos mód. Ez utóbbi két módnál, illetve a Custom kupánál természetesen a pályát is magunk választhatjuk meg, sőt még a napszakot és az időjárást is előre "megrendelhetjük".



Ez az időzített bomba még a tenger alatt is bombajó vicc

Azt hiszem, a S.C.A.R.S.-ról nem kell hosszas értékelőt írnom; az elmondottak és a képeink alapján gondolom már úgy is kialakult a véleményetek. Igaz, a grafika azért mozgásban az igazi: a városban például óriási ventillátorok forognak, a kocsik pedig mindenütt szépen árnyékoltak. A játéknak egyébként már a PlayStation-verzióját is teszteltem, és ennek kapcsán annyit elmondhatok: a PC verzió is legalább ugyanolyan jó lett. Csak azt sajnálom (és egy kicsit furcsállom), hogy nem lett jobb. A program ugyanis megköveteli például a 3D-kártyát, ám ennek ellenére mindössze alapvető effekteket látni. Semmi plusz látványosság vagy szolgáltatás – még hálózati üzemmód sincs.

V.Z.



Cápetinek nem ez a legsikeresebb napja



A tettes és az áldozat – S.C.A.R.S.-minidráma egy gyors felvonásban

S.C.A.R.S.

FEJLESZTŐ: Vivid Image
KIADÓ: Ubi Soft
WEBSITE: www.ubisoft.co.uk
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P166, 16MB RAM
Ajánlott: P200, 32 MB RAM
3D-gyorsító: 3Dfx, Direct3D
Multiplayer: 2fő/gép

Külcsín/belbecs

Látványosság	■■■■■■■■■□
Játszhatóság	■■■■■■■■□□
Szavatosság	■■■■■■■■□□
Zenebona	■■■■■■■■■□

Summa summarum

Kellemes kis Mario Kart-utánzat, némi cyberpunk beütéssel

végítélet

82%

TOP GUN
HORNET'S NEST

Repül a, repül a, ... Tom Cruise



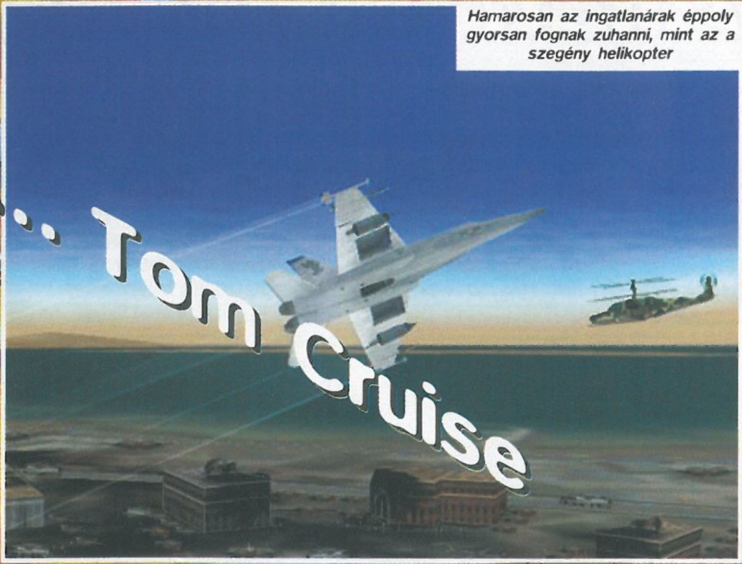
"Vajh' ki ne ismerné a Micropose legendás szimulátorát, a Top Gun: Fire at Will című programot?" – a klasszikus hagyományokat követve efféle épületes csacskasággal illene bekonferálnom a már emlegetett szimulátor folytatását, a Hornets's Nestet. Ez egyszer azonban nem tesztelném efféle füllentésekkel a plafon szakítószilárdságát, mivel jómagam a Top Gunról kb. annyit tudtam, hogy van egy ilyen című botrányfilm, melyben Tom Cruise megrendszabályozza a sok mocskos rohadékot. Mentségemre legyen mondva, hogy a szimulátorok terén szerzett ismereteim meglehetősen hézagosak – általában egy bizonyos vörös háromfedelűhöz kapcsolódnak. Normális körülmények között nem is vállalkoznék efféle egzotikus játékok tesztelésére, ám balsorsú CoVboy barátomat teljesen váratlanul kb. féltucatnyi tökegyforma szimulátor lepte meg. Az első sokk után aztán rögtön ki is hirdette a rendkívüli állapotot, s első intézkedéseként kezembe is nyomta a Top Gun: Hornet's Nest dobozát. Eleinte kissé szorongva szemléltem az anyagot, ám a kézikönyvhöz melékelt színes prosiban találtam egy érdekes kitélelt, hogyaszongya "... a játék tökéletes elegye egy szimulátornak és egy pörgő akció-játéknak". Nocsak. A dobozon díszelgő Microprose logo alapján azért nem egészen erre számítottam, úgyhogy gyorsan végig is lapoztam a kézikönyvet. Előrebocsájtom, hogy nem vagyok a XX. századi haditechnika okleveles szakértője, s szabadidőmet sem töltöm mindenféle militarista szaklapok böngészésével, ám néhány furcsaság még az én avatatlan szememnek is feltűnt. Példának okáért az, hogy nem lehet katapultálni. Mondjuk sok minden mást sem lehet a játékban (az már eleve gyanús, hogy a billentyűzet-kiosztás jókora betűkkel szedve is befért egy oldalra), de EZ azért igencsak szembetűnő. Az ultrarealista akciókat kedvelő szimulátor-megszállottak ezek után akár el is felejthetik a programot – ez a játék nem nekik lett kitalálva.

Előljáróban ennyit a kezelésről, lássuk inkább a tett színhelyét és a szereplőket. Először is ott van Nagy Testvér és az ő repülőgépanyahajói – tán mindenki kitalálti, hogy ezen az oldalon állunk. A játék készítői nem is variálták túl a játék alapkoncepcióját: fel kell szállni az F-18-cal, szét kell bombázni a gonoszokat, majd le kell szállni az F-18-cal. Mondja még valaki, hogy a háború bonyolult dolog... Az már eleve zavaró lehet, hogy mindössze egyetlen géptípust irányíthatunk, bár ez magában még nem volna hiba. Az már sokkal érdekesebb, hogy e nagyfokú tipizáltság az ellenfeleinkre is igaz. Az egész játékban mindösszesen hét, azaz hét darab különféle géppel találkozhatunk, kétféle helikopterrel, háromféle járművel és háromféle hajóval. Ez volt az a pont, ahol először kibukott belőlem a "nanemá"-szintű hitetlenség. Az igazi harctéri idegesség mégis akkor kapott el, mikor rövid vizsgálat után kiderült, hogy a játék összterjedelme a videok nélkül teljes 120 Mb – ez azért igen nagyfokú illetlenség. Ezek után már igencsak érdeklődve vettem szemügyre a különféle hadjáratok helyszíneit, vajh' merrefelé kell terjeszteni az igaz hitet? Az első szerencsés játékos egy Martikov nevezetű orosz tábornok, aki Szibériában egy egész magánhadsereget gyűjtött össze és épp puccsra készül. Csak így, egyszerűen. Az orosz kormányzat e szorongatott helyzetben egyetlen dolgot tehet: segítséget kér az amerikaiaktól. Saját hadserege valószínűleg épp gombát szed, így a Nimitz anyahajó szépen behajókázik az orosz vizékre és feldübörögnek az utánégetők. Csak így, egyszerűen. Tán nem ártott volna, ha a játék készítői az efféle agymenések elkerülése végett átnézték volna egy történelemkönyvet... A második küldetés már egy fokkal konszolidáltabb: itt éppen az irakiakat kell megrendszabályoznunk, mivel az országban az iszlám fundamentalisták vették át a hatalmat és rögtön valami rakétaágyút kezdtek el építeni. E borzasztó fegyver Európát fenyegeti (csakhogy a lelkes hazafiak nyugodtan aludjanak), ám jön az amerikai flotta és fröccs. E vidám kitérő után Kolumbiába tehetjük át székhelyünket, ahol terroristák és drogbárók szőnek galád terveket. Példának okáért egy unalmas percükben felrobbantották a Panama-csatornát. Csak így, egyszerűen. Erre aztán vérszemet kap Kuba és Kína is, s modern vadászgépek tucatjait adományozzák a csatornarobbantgató bagázsnak. Ezt elolvasva megjelent lelki szemeim előtt a félelmetes és ultramodern kubai légiarmada, amint két keresztbetett fecskendővel az oldalán harcba száll az amerikai hadsereggel, s halkan az asztal alá zuhantam.

Az eddigiek alapján sejthető, hogy sem az élethűség, sem pedig a változatosság nem sorolható a Hornet's Nest legfőbb erényei közé. Ami magát a játékmenetet és a grafikát illeti, az többé-kevésbé a középmezőnybe tartozik. Az irányítás ugyan kissé lebutított a Jane's szimulátoraihoz képest, ám a fontosabb funkciók nem hiányoznak belőle. Az mondjuk kissé bosszantott, hogy kötelékünk többi tagjának mindössze négy különböző parancsot adhatunk, s maguk a hadjáratok is igen hamar enyhe unalomba fulladnak... Mindegy, ez van. A grafikára kár is lenne túl sok szót vesztegetni – tisztességes iparosmunka, helyenként néha gusztustalan textúrákkal. Ehhez mérten legalább a gépigény is szolidnak mondható, egy gyorsítókártyával megtámogatott P200-on már egész élvezhetően fut a drága.

Hogy mindezek alapján kinek is ajánlanám a játékot? Egy biztos: a megátalkodott szimulátor-rajongóknak semmiképp, az ő gyomruk aligha fogja bevenni az alaposan leegyszerűsített irányítást és légiharcot. A kocapilóták már jóval vidámabb perceket tölthetnek el a program előtt, hisz a Microprose programozói egy egyszerűen megtanulható, interneten is könnyen játszaható szimulátort hoztak össze. Ha ez volt az eredeti céljuk, tulajdonképp teljes sikerrel jártak. A gond csak az, hogy sem a hangulat, sem pedig a látvány nem fogja eladni a programot. A "Top Gun" előtag így magában pedig érzésem szerint egy kicsit kevés lesz, főleg ezekben a szimulátorokban igencsak bővelkedő időkben. Egy erős közepest azért még így is megérdemel a játék, de többet semmiképp. Én pedig szépen visszainstallálom a European Air Wart, mert az azért valahogy maradandóbb élményt nyújtott.

T.J.



Hamarosan az ingatlanárak éppoly gyorsan fognak zuhanni, mint az a szegény helikopter



Kolumbiában azért megfontolás tárgyává tettem, hogy átálljak-e a drogbárókhoz



A hadműveletre pár urat reaktiváltak az öregek otthonából



Lám, ebbe az iraki oázisba is elhoztam az infravörös békeparancsot

Hornet's Nest

FEJLESZTŐ: Microprose
KIADÓ: Microprose
WEBSITE: www.microprose.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P166, 32MB RAM
Ajánlott: P200+, 64MB RAM
3D-gyorsító: Direct3D, 3Dfx, Power VR
Multiplayer: modem, LAN, Internet (8 fő)

Külcsín/belbecs

Látványosság	■■■■■■■□□□
Játszhatóság	■■■■■■■■■□
Szavatosság	■■■■■■□□□□
Zenebona	■■■■■■■□□□

Summa summarum

Egy közepes szimulátor-szerűség – se több, se kevesebb

végítélet

74%

Nomen est omen



Vadász pilóta – a játék magyarra fordított neve, amit rádió reklámban népszerűsítenének, azonnal egy szimulátor programként jelenne meg előttem. Talán a mélyen tisztelt főszerkesztőm is hasonló érzékcsalódáson esett át, amikor rám osztotta ezt a feladatot. **(Fent nevezett SOSEM téved! – MTF)** Életemben először írok olyan programról, amelyik nem is szimulátor, hanem egy külső nézetből (hátulról) látott repülőgéppel történő, ízig-vérig lövöldözős játék.

A bevezetőmből az érzékenyebb olvasók biztosan kiérzik, hogy az *Aquila non captat muskas* (Sas nem fogdos legyeket) bűnös, lefitymáló nagyképűségével vettem kezembe ezt az aprócska programot. A kiadó egy általam egyébként tisztelt, nagy múltú cég: az Electronic Arts. Ismerve eddigi tevékenységüket, a puritán külső, amely első látásra engem is megtévesztett, egyfajta szándékos fricskának, jópofa poénnak tűnik, az egyre szebbet, egyre tökéletesebbet, "kerül amibe kerül, nem számít", kiélesedett viadalban. Fricska a konkurenciának a fogyasztói ár is, mely jóval olcsóbb a megszokottnál. Jópofa poén a vásárlónak: a dobozát kibontva is "csak" egy CD-t, és egy magyar nyelvű, felhasználói kézikönyvnek becézett vékony, de vaskos poénoktól dagadó füzetecske talál benne. Furcsa: korunk számítógépes ellentmondásaira rámutató ironikus tényként is felfogható, hogy ez a "rút kiskacsa" is minimum Windows 95-öt, 166 MHz-es Pentium, vagy K6 processzort, 16MB RAM-ot, 2MB-os PCI videokártyát, a merevlemezen 85 MB szabad, tömörítetlen helyet követel magának. Mellékesen a program támogatja a 3D-gyorsító kártyákat is. Gépigény alapján már egy átlagos szimulátort is írhattak volna, gonoszkodnék, ha időközben nem kedveltem volna meg Electronic Artsék szösszenetét. Az egyszerűség ellenére, illetve az erős háttértámogatásnak köszönhetően az ellenséges repülőgépek szépen kivitelezettek, az égő, füstölgő látványuk megragadja a játékos képzeletét. A küldetéseket megnehezíti, hogy jól álcázott (pl. egy hegy hasadékába rejtett, csak egyetlen szögből támadva elérhető, a légvédelem által remekül fedezett) földi célpontokat kell a játékosnak leküzdenie. Bár pilótafülkét nem tartalmaz a program, olykor-olykor remekül bele lehet feledkezni a felhőtlen lövöldözésbe.

A leginkább az zavart a játék során, hogy az orrom előtt illegő-billegő makettet nem tudtam a képernyőről leirtani – bár a kézikönyvecske szerint ez lehetséges az "a+1" már önmagában is meglepő billentyűzetkombinációval, amely a valóságban az "Alt+F1" lenne, – ha nem kellene az Altot folyamatosan nyomva tartani, miközben a kormányzás lehetetlen. A felhasználói füzetecske egyébként időnként emlékeztet egy poéngyűjteményre. Remélhetőleg a fordítást végző dr. Úr szándékosan fogalmazott úgy, ahogy. Pl.: "Baráti célpont befogása" az én átiratomban: anyós szeretgetés kisbaltával. Aztán: "A számítógépen kétféle számbillentyűzet is található, ezért bizonyos esetekben még ezek között is különbséget teszünk, a számozott funkció billentyűket pedig minden esetben "funkció", vagy F(szám)-mal jelöljük, a "fogalmi dugó" elkerülése végett." Különösen izgalmas feladványnak számított a "Hat(Hüvelykgomb) fel W" és társai jelentésének megfejtése. "... a gépelés után üsd le az e-t"-ből arra következtetek, hogy aki az Enter billentyűt kis "e"-vel jelöli, maga sem tudja, miről ír. A cikizést befejezve még egy kedvenc mondat: "Ez a helikopter teljesen fegyvertelen, feladatot megvédeni, hogy túlélje az adott küldetést." Gratulálunk a magyar nyelvű kézikönyv szerzőinek. A Falcon 4.0-ban leírtakra utalva a kézikönyvek hasznosságáról: ezt a játékot mondjuk nem a kézikönyv miatt érdemes megvenni...

A kézikönyv hiányosságai miatt a programozók nem okolhatók, amit megszerettem a Fighter Pilotban azért pedig dicséretet érdemelnek. A programban nem csak mi, és ellenfeleink vannak jelen, hanem a munkánkat segítő társak is. A térképről azért tudjuk leolvasni az ellenfelek helyzetét, mert az AWACS ezt lehetővé teszi. Elvesztése tehát ha nem is tragédia, csökkenti kiterjesztett képességeinket. Kísérő gépeket is rendeltek mellénk, melyet az általunk megjelölt célpontra tudunk küldeni. Hatékonyabb lesz a támadásunk, de bizonyos esetekben a légelhárítás is zavarba hozható, ha nem engedjük pusztán magunkra összpontosítani. Elektronikai zavarást végző (EF-111) repülőgép is a segítségünkre van, hatását kevésbé éreztem, viszont nem árt tudni, hogy összeakadhatunk vele.

A program fő erényének nemes egyszerűségét, és nem cirkalmazott szépségét tartom. Szimulátor kedvelőknek nem, inkább játéktermi lövöldözős automaták baráti körének figyelmébe ajánlom.

Sz.JVC.



Nini, egy füstifecske!



A program időről-időre hasznos jótanácsokkal kedveskedik nekünk



A feladatot nem kellett volna ennyire részletezni, elég lett volna egy "Destroy evrything"-szerű eligazítás is



Hopp! Míg nem figyeltem, megnyertem a dolgot

Fighter Pilot

FEJLESZTŐ: Charybdis
KIADÓ: Electronic Arts
WEBSITE: www.fighterpilot.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P166, 16MB RAM
Ajánlott: nincs
3D-gyorsító: Direct3D
Multiplayer: modem, LAN (2fő)

Külcsín/belbecs

Látványosság	■■■■■■■□□□
Játszhatóság	■■■■■■■■■■
Szavatosság	■■■■■■■■□□
Zenebona	■■■■■■□□□□

Summa summarum

Néha de jó is egy kis önfeledt piff-paff-puff!

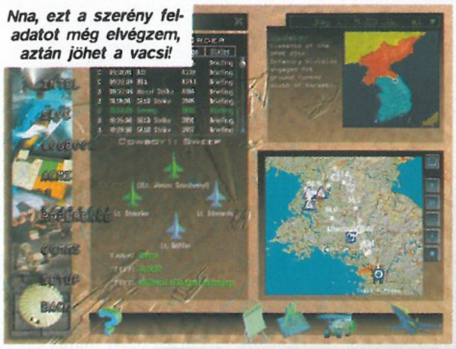
végítélet

83%

VÉGRE ISMÉT SÓLYOMSZÁRNYON!
FALCON 4.0



Több havi repülő-alkalmassági jogosítvány megvonás után ismét lehetőséget kaptam, hogy "gépbe" szálljak, és megoszthassam veletek élményeimet. Kiéhezetten csaptam le a Falcon 4.0-ra, és teljesen el voltam kápráztatva, hogy az egykori "dugattyús" számítógépem által produkált látvány után mire is képes egy "sugárhajtású". Természetesen a



Nna, ezt a szerény feladatot még elvégzem, aztán jöhet a vacsi!

káprázathoz – nemcsak – az eddig használtnál nagyságrendekkel jobb hardver, hanem a fantasztikusan eltalált szoftver is hozzájárult, mert a Falcon4.0 szinte tökéletesre sikerült.

ELSŐ BENYOMÁSOK

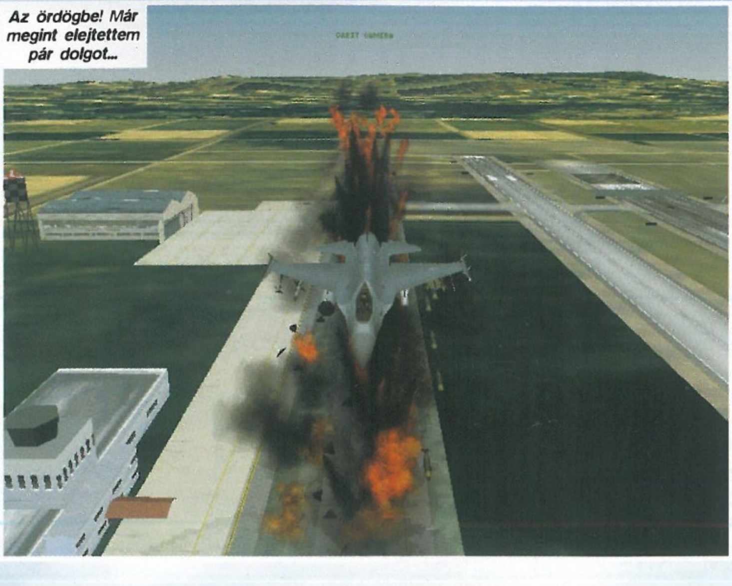
Az installálással, memória- és hardver eszközök illesztésével és az egyéb nyalánkságokkal most semmi gondom sem volt (kezdenek beigazolódni az öreg Bill elképzelései?!), bár az első repülésen csak utasként nézelődhettem, mert billentyűzetről (a pedálok kivételével) nem fogadott el semmilyen kormányparancsot. Mondjuk én billentyűzetről jobban szeretek repülni, szóval jó öreg mezei joyom kényszeredetten vettem elő, amitől újraindítás után azonban pörgött a Sólyom, akár valami 40 fokos főzőerő reklám lenne, mert a joyt sehogyan sem lehetett bekalibrálni. Telefon K. Gergő barátomnak. A Falcon 4.0 varázsszóként hat, futva közeleg, hátizsákjában egy professzionális "botkormánnyal". Az F-15 Talon joystick már remekül "veszi a lapot", semmi probléma, a Falcon idomított sólyomként uralja a kék eget. (Később rájöttünk, hogy mégis csak lehet a billentyűzetről is vezetni a madarat (Setup-Controllers-Load-Laptop), természetesen (?!) jóval lassabban reagálta le mozdulataimat...) Még mindig az első benyomásoknál tartva, mintha egy kicsit hosszabb ideig töltögetne a megszokottnál: mintha a felgyorsított idejű játék lenne a realisztikusabb (nem a grafika "szaggat", inkább a "lassított" felvétel vált normál lejátszásra az időgyorsítással). Az alattunk elúszó táj fantasztikus, az eddig látottak közül a legszebb, még alacsony magasságban sem veszít sokat a varázslatból. A műszerfal is a megszokottnál jóval részletgazdagabb, a két oldalsó panelen található kapcsolók is "klattyinthatók", teljesen odáig vagyok tőlük, végül az egy hetes tiszteletkörözgetés után – amikor mr. CoV rám telefonált a cikk leadásának határideje miatt – jövök rá, hogy legalább annyira zavarnak, mint amennyire tetszenek. (Pontosabban a tudatlanságom zavar, hogy egy hét ismerkedés után, még mindig ismeretlen a funkciók többsége!) Zenebonailag az összekötőzenék közül nekem az ui5.wav (loop) tetszik a legjobban, bár a slágerlistákra a program zenéi közül tudom, hogy nem ez kerülne fel. A hanghatások jók, de egyébként semmi extra különlegesség, amire az ember olyan nagyon felkapná a fejét – leszámítva persze azt az effekteknél említett érdekes kis hangot, amit csak egyetlen egyszer sikerült elcsípnem a programból.

TÖBB ÓRÁS REPÜLT IDŐ UTÁN

Egy picit úgy érzem magam, mintha egy hétre bejárhattam volna valamelyik középiskola egyik osztályába, és most arról kellene érettségi dolgozatot írnom, hogy milyen volt az ebben a suliban eltöltött 4 év...

Jóval több van ebben a programban annál, hogy egy hét alatt bárkinek kiadná magát. A tesztrepüléseket, nagyobb részt az Instant Action menüben végeztem. Az ellenfél hatékonyságát kevésbé mértem, bekapcsoltam a "sérthetetlenséget", ennek ellenére bádoglyuggató hang jelezte, ha egy-egy géppuskasorozat (elvben) végigverte a gépem. Elsősorban az érdekelt, hogy mennyire lehet belefeledkezni a programba, vannak-e unalmas részei, tudnék-e vele akár egy fél év múlva is játszani? Ezt a szempontot talán még egyetlen tesztelés során sem helyeztem ennyire előtérbe – most is azért teszem, mert úgy gondolom, hogy mire profi módon tudjuk ennek a szimulátornak minden egyes feladatát végrehajtani, addigra hónapokat kell a "fedélzetén" eltöltenünk. Ez az ára, ha túl jóra írnak meg egy szimulátort – elveszíti a "játék" jellegét.

Nos, a küldetések hangulatára nem lehet panaszom, izgalmasak, érdekesek, változatosak, összetettek voltak. Bár sűrűn észreveszem, hogy alapvetően nem a feladatra koncentrálok, hanem "örömrepülök", a táj szépségeiben gyönyörködöm. A doboz tartalmánál külön kiemelném, hogy egy koreai térkép is a tartozék része, melyből már gondolhatják a rutinos olvasók, hogy a szimulátor helyszíne mi is lehet. A helyszínből következően igen érdekes, muzeális jellegű (vagyis a modern környezetben nem szokvány) ellenfelekkel is találkozhatunk a levegőben: Il-28, MiG-19, Tu-16, Szu-25. A különböző "effektek" maximális élethűsége is említést érdemel: az Il-28-as farok-lövésze még zuhanás közben is képes veszettül és ránk nézve életveszélyesen tüzelni, egy ronda kis békát (Szu-25-ös) közvetlen közelről darabjaira aprítva pedig hallani lehetett egy felém száguldó test (a pilóta) hátborzongató halálsi-



Az ördögbe! Már megint elejtettem pár dolgot...



Az egyik legszebb effekt: a kabintetőben tükröződő önarcképünk

kolyát. A kabin plexijéről visszatükröződnek a műszerek, ha felnézek, szemezhetek sisakba burkolt önmagammal. Külső nézetben az élesebb manővereket követően megjelenik a szárnyakon az áramlásleválás, a földbe csapódó rakéták, bombák helyén izzó kráterek jelzik a "találatot". A MiG-29-es hajtóműve


Mostanában így pecáznak Korea környékén

ugyanúgy füstöl éles manővereknél, mint a valóságban, többször is ez árulta el a tényleges helyzetét. A mögém került MiG-23 nagy állásszögű (lassú) repülésnél kénytelen volt beelőzni, farba is durrantottam, minekutána szemet gyönyörködtető füstfodrokat eregetett és megtért a MÉH-be. Apróság, nem is hibaként említem, de ha a kabinban



látható joyt fogó (számítógépes) kezem is elmozdulna kormányzás közben azt a pár centit, az már maga lenne az Éden.

A KÉZIKÖNYV

Már installálás közben – esetleg előtte is – szeretem áttanulmányozni. Sok mindenre lehet következtetni a tartalmából, eddig csak egyszer fordult elő, hogy nagyságrendekkel volt jobb a kézikönyv magánál a programnál. Nagy előszeretettel olvasgatom tehát, és most is, amikor vissza kell majd adnom, ezt talán jobban fogom sajnálni, mint magát a programot. (Vagy lehet, hogy éppen emiatt fogom majd megvenni?) A fedőlapot leszámítva fekete-fehér a könyv – ez azért sajnálatos, mert az egyes fejezetcímeket gyönyörű F-16-os fotók díszítik, melyek színesben még szebben mutattak volna. Több esetben is leírtam már, hogy véleményem szerint a szimulátorok sok esetben éppen a mellékelt kézikönyvekkel együtt érik meg az árukat. A műszerfal, illetve az oldalt található konzolok rendkívül részletes kidolgozása miatt a könyv tanulmányozása, többszöri átolvasása nélkül szinte lehetetlen lenne némely mütyürke funkciójának kitalálása. A részletes műszerismertetőn túl, a kezdőkre is gondolva, ábrákon keresztül magyarázzák el, mi történik, pl. ha a joyt elmozdítjuk valamelyik irányba, vagy a különböző műrepülő figurákat hogyan célszerű végrehajtani. Megtudhatjuk a leszállás szabályait, mikor, melyik műszerről, milyen adatok olvasása mellett fogunk majd puhán talajt. A rádiónavigációs, lokátor-, és MFD-üzemmódokat ugyanúgy megismertetik velünk, mint a különböző rakéták, vagy bombák használatát. Hetekig el lehet szórakozni a légi tankolás művészetének elsajátításával, mire rutinosan bele tudjuk bökni a tankergép fullánkját Falconunk gerincébe. Külön fejezet foglalkozik azzal, hogyan tudjuk kikerülni, a ránk indított rakétákat. A programban található egy nagyon érdekes, újszerű nézet is: a műszerfal mellett, a képernyő bal szélén egy függőleges csíkban megjelenik a műszerfal és a katapultülés között lévő plexi tető, hogy a fejünk fölé kerülő, a látómezőnkből kicsúszó ellenfelet szemmel tudjuk tartani. Szintén a program nagy újítása az ACMI (Air Combat Maneuvering Instrumentation) menüpont, melyben a teljesített feladatot elemezhetjük, nézhetjük vissza különféle nézőpontokból. Az ACMI egyébként egy létező rendszer, melynek mérete akár egy kivehető vinyó-dobozé, és mindenféle okosságot rögzít, hogy leszállás után a szerencsétlenkedő pilóta hibáit elemezgethessék mások okulására.


Imádom, hogy ezt a sok bizgentyűt mind lehet kapcsolgatni

A CAMPAIGN

A menüben életszagú forgatókönyvét találjuk egy Észak-Koreával megvívott háborúnak. A napi politikát figyelve sajnos nem is olyan hihetetlen a történet, egy jobb sorsra érdemes nép (mely kis híján éhen hal) merész vezetői atombomba előállításán fáradoznak, amit persze az Egyesült Államok nem nézhet jó szemmel. A programban – hogy szalonképesebb legyen a dolog – a pirosak nem elégszenek meg a "házi vegykonyhában" való kotyvasztással, hanem le is rohanják a kékeket, akik ellentámadásba átcsapva, ultramodern fegyvereikkel megverik a legalább félévszázados lemaradással, de mennyiségi fölénnyel rendelkező oktondikat. Személy szerint szívesebben harcolnék drogbárók felhízlalt csapatai ellen, mint az éhségtől karikákat látó pilóták ellen, de ez van. A katonákat különben sem azért tartják, hogy a nagyokos politikusok helyett gondolkodjanak, hanem hogy végrehajtsák azok parancsait.


Most mondjátok meg: hát nem szebb, mint a Claudia Schiffer?!

Számomra ebben a programban sokkal érdekesebb a küldetéseknél, a harcoknál a minden eddiginél részletgazdagabb gépbelső. A táj kidolgozottsága, és úgy általában a "látvány" miatt már-már (bár ettől azért – tudom – még mindig messze vagyunk) egy valódi szimulátorban érezhetjük magunkat. Bár bölcs politikusaink egyre csak halogatják a vadászgéptender kiírását, egyszer mégiscsak színt kell már vallaniuk végre. A világ legnagyobb meglepetése lenne számomra, ha a szóba jöhető vadászgéptípusok közül, nem a két amerikai típus egyike kerülne ki győztesen. Ismerve az ország anyagi helyzetét, a döntésnél (feltehetően) lényeges lesz a gépek darabonkénti ára (is), márpedig akkor az F-16-os lesz az esélyesebb. Érdekes lenne egyszer egy pilótával leülni beszélgetni arról, hogy egy Falcon4.0 színvonalú szimulátorprogramot milyen szinten tudnának (vagy nem tudnának) használni a kiképzésben. Számomra azt jelentette ez a program, hogy egy kicsit jobban beláttam abba, mit jelent az F-16-os technika, azon belül is az F-16C Block 52-es model. Amíg eddig csak a Hornet (F-18) volt számomra "AZ Isten", most megnyugodni látszom, hogy ha a másik típus lenne a nyerő, sem lesz nagy baj. Ez is ugyanolyan kondenzcsíkot fog húzni az égen, csak egy kicsit vékonyabbat.

Sz.JVC.


Csak mindent a maga idejében: most jön a kigurulás, aztán a felszállás – odafent pedig a begurulás!

Falcon 4.0

FEJLESZTŐ: Microprose
KIADÓ: Microprose
WEBSITE: www.microprose.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P166, 32MB RAM
Ajánlott: P-II 266, 64MB RAM
3D-gyorsító: Direct3D, 3Dfx
Multiplayer: modem, LAN (2fő)

Külcsín/belbecs

Látványosság	□□□□□□□□□□
Játszhatóság	□□□□□□■■■■
Szavatosság	□□□□□□□□□□
Zenebona	□□□□□□□□■■

Summa summarum

Olyan, akár egy szépségkirálynő: gyönyörködni lehet benne, de nehezen megközelíthető

végítélet

93%

ARABDARAB

IAF

ISRAELI AIR FORCE

Ha a közvéleménykutatást kezdenénk az utca emberével arról a kérdésről, hogy szerintük melyik állam rendelkezik a világ legjobb légierejével (szándékosan pongyola a megfogalmazás), majdnem biztos, hogy csak a témával behatóbban foglalkozók listáján szerepelne az első három helyezett között Izrael légierejének, az IAF-nak neve. Amikor először olvastam róluk (jó pár évig volt ez tabu téma nálunk), engem is meglepett a dolog. Átgondolva Izrael történetét, minden bizonnyal a világ egyik legnagyobb harci tapasztalatával rendelkező, az egyik legharcedzettebb légierő az IAF.

Minden megjelenésre váró szimulátor hírre fel szoktam kapni a fejem, az IAF esetében pedig ez fokozottan volt igaz. Nagyon-nagyon drukkoltam a Jane's programozóinak, hogy ha már ekkora fába vágták fejszéjüket, csak el ne szúrják valahol. Örömmel jelenthetem az olvasóknak, remek munka került ki a kezük alól, olyannyira, hogy akit nemcsak a látvány, hanem a tartalom esetleg még jobban érdekel, annak (ugyanazért az pénzért) minden bizonnyal az imént tesztelt Falcon 4.0-nál is kedvesebb lesz ez a program.

Kezdjük a szokásos dobozleltárral: 2db CD, egyik a játékot, a másik az IAF történetét tartalmazó történelemtár, hasznosabbnál hasznosabb táblázatokkal, filmbetétekkel, képekkel. Akinek még ez sem elég, annak (szemben a Fighter Pilotban találttal) egy nagyon korrekt magyar nyelvű, 11 oldal terjedelmű kézikönyvvel is kedveskednek a forgalmazók. Nagyon szeretem olvasgatni, mégsem jellemző rám, hogy mint egy "igazi" könyvet, az elejétől a végéig elolvassak egy kézikönyvet. Most azonban ez történt. Az érdekesebbnél érdekesebb fejezetek közül elsőnek az Izrael és az IAF fejezetet emelem ki, ahol a bevezetőmben említett megállapításra kapunk ékes bizonyítékot. Mivel a téma érdekel, ismertem már a történetből néhány fejezetet, de így összefogva, még hátborzongatóbb, még nagyobb tiszteletet kiérdemlő kép tárult elém. Ha már képről beszéltem – míg el nem felejtem megírni –: a pilóták adatlapjánál akár a saját, .BMP formátumú (digitalizált fény)képünket is a programba integrálhatjuk.

A játék lehetőségeinek ismertetésére kínálkozó legegyszerűbb módszer a főmenü pontjainak szemezgetése:

Training (gyakorlás); 11 részből álló bevetéssorozaton keresztül sajátíthatjuk el a legfontosabb fogásokat. Nagyon-nagyon élveztem, hogy különböző típusokon is kipróbálhattam ugyanazokat a feladatokat. Mirage III, Kfir, F-4 Phantom, F-4 2000, F-15, F-16, és – végre! – a Lavi fedélzetén is ott lehettem, még ha csak játék formájában is. A kiképzést kétféle kurzuson végezhetjük: Basic Course az alapképzést (felszállás, útvonalrepülés, műszerismeret, leszállás) adja, míg a Combat Course a harci kiképzésért (légiharc gyakorlás, vadászbombázó feladatok, támadások elhárítása, kísérők irányítása, kötelékrepülés) felelős.

Campaigns (hadjáratok): valamennyi történelmi hadjáratban részt vehetünk; de ezeken túlmenően fiktív, a jövőben elképzelhető eseményekre is gondoltak a szerzők (pl. Iraq). A történelmi hadjáratok, és a multiplayer bevetések bármelyike, köztes időben bekapcsolódva is lejátszható. A jövőben játszó-



Szoros "családi" kötelék: papa, mama és a gyerek



dó hadjáratokban csak minden sikeres bevetést követően léphetünk tovább. A feladat választást követően a Tactical Display (harcászati megjelenítő) segítségével megtörténik az eligazítás. A kötelékek helye, összetétele fix, de hogy melyik kötelékbe kerüljek, én legyek-e a vezérgép, az választható.

Scramble (emelés éles célra): Riasztás ismeretlen támadó ellen, a céladatokat felszállás után kapjuk meg rádión. A nagy stratégák tervezgetéseit itt keresztbe húzza az élet, az improvizatív jellemek kerülnek előnybe. Ha a rádiót elfelejtenénk bekapcsolni, a képernyő bal felső sarkában megjelenő szöveg is tartalmazza az üzeneteket.

Multiplayer (hálózati játék): majd egyszer ezt is kipróbálom...



Mission Creator (küldetés tervező); finomíthatjuk a meglévőket, vagy új, a saját szájízünknek megfelelő bevetéseket tervezhetünk. Ezen túlmenően, az ellenfél oldalán is kipróbálhatjuk, milyen lenne a kék mezt átcserélni vörösre. Természetesen ekkor lehetőség nyílik az ellenfelek két típusának, a MiG-23-nak és a MiG-29-nek a kipróbálására is.

Reference (ismertetők); a programban (friends=barát, foe=ellenfél) szereplő fegyverek, típusok ismertetői.

Pilot Records (elért eredmények); "személyügyi gyűjtő", az elért teljesítményekkel.

Preferences (beállítások); számítógépünk képességeihez tudjuk optimalizálni a programot.

Ezen kívül van még egy Quit pont is, de – tekintve a program minőségét – ez nálam csak a lehető legritkább esetben került használatba.

TACTICAL DISPLAY (Hadműveleti terv)

A játéknak ez a része a feladat átvételekor és tanulmányozásakor, de repülés közben is (Esc) állandó információval szolgál. Jelzi az eredeti feladattól történő eltéréseket, mutatja a társkötelékek helyzetét, illetve menet közben is átrendezhető vele a formáció. A FLY opcióval állítjuk be, hogy a formáció mely gépében kívánjuk végrehajtani a bevetést; a VISIT a tereptárgyak, eszközök szemrevételezése, pl. hogy azonosításkor, ronccsá lövésük előtt ismerősként üdvözölhessük őket; a BRIEFING az eligazítás, azaz a feladat szöveges meghatározása; míg az ARMING ponttal kiválaszthatod, mit szeretnél magaddal vinni. A Toggles kapcsolókkal a waypointok és a kötelékek beállítását végezhetjük el.

TACTICAL MAP (hadműveleti térkép)

Akár a bevetés sikere is múlhat azon, mit, hová, és hogyan jelöltünk be rá, még a tervezés időszakában. Érdekessége a játéknak, (ennyivel jobb nekünk, mint a valóságban az igazi pilótáknak), hogy a vezérgép megsemmisülése esetén átkerülünk a kísérő gépre. Az "irányítható" gépekre kattintva, a fedélzetükön találjuk magunkat, a "nem irányítható" objektumokra kattintva, azok szemszögéből láthatók a







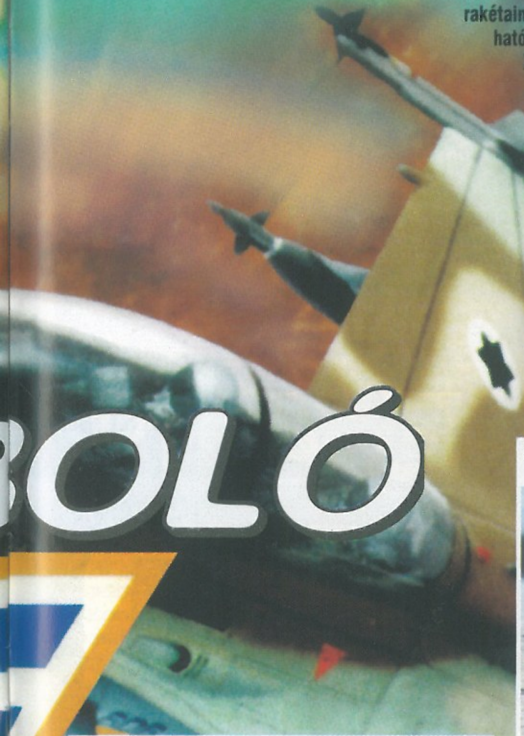


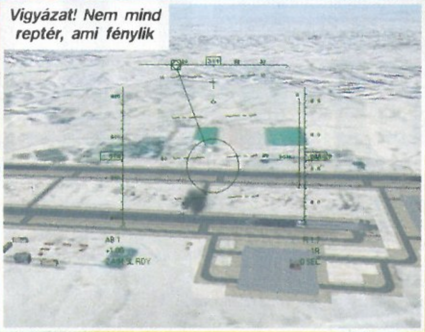



Akinek kedve szottyan, az arab államok gépparkján is ütközetbe nyargalhat


Négy krampusz a zebrán

történések. Amennyiben a térkép, a túl sok mütyür miatt áttekinthetetlenné válik, az oldalsó ikonokkal lehet "letisztítani" a képet. A térképen, a földrajzi pontok távolságát is mérni tudjuk az A-pontból jobb egérgomb nyomása közben áthúzva az egeret a B-pontba.




Vigyázat! Nem mind reptér, ami fénylik

Néhány jó tanács a HUD használatával kapcsolatban (a teljesség igénye nélkül)

A HUD közepén elhelyezkedő kör (ASE) mutatja azt a zónát, amelyben a rakéta keresőfeje képes a célkeresésre. Tüzeléshez először ebbe a körbe kell a célzó pöttyöt (Aim Dot) beleterelnünk, majd ezután ellenőrizzük az indítási távolságot. A magasság skála mellett található vonal a rakéta minimális és maximális hatótávolságát mutatja. A céltávolság skála melletti jel beúszásakor az Rmin és Rmax közé, jelzi, hogy a célpont hatótávolságon belül, a rakéta indítható. Az Aim Dot szimbolizálja a rakétaindítás irányát. Ha az ASE-n belül látható, esélyünk van a találatra. Egy nagy X fedi az ASE kört, ha rakéta indításához túlságosan közel a cél. Ha a cél box mellett egy másik kereszt is megjelenik, az IFF jelzi, hogy barát gépet fogtál be, vigyázz, le ne lődd!

Lokátor üzemmódok

A különböző lokátorok használata a program egyik legjobban eltalált, legélethűbb része, így mindenképpen megérdemli, hogy neki is szenteljünk egy rövidebb misét. Az LRS például nagy hatótávolságú keresés, messzire lát, de gyenge a felbontása. A TWS ("tartsd szemmel, miközben keresel") rövidlátóbb az előzőnél, de jobb a felbontása, több célpontot is meg tud különböztetni egymástól. Az ACM a légi harc üzemmód, azaz helyettünk keres és választ ki, de hatótávolsága a legrövidebb. A BORE a közeli légiharcban gyorskijelölő a HUD-on, és 10 mérföldön belül lévő célokat azonnal kijelöli. Az STT univerzális üzemmód, (LRS, ACM, BORE egyesítése), félaktív lokátoros rakéták indítására, a GMT pedig a mozgó földi célok követésére szakosodott. A Standby (STBY) sima készültségi állapot, ilyenkor nincs radarkisugárzás, ergo ezen az úton nem is lehet bemérni bennünket.

Ennyit az elkerülhetetlen technikai tudnivalókról. Következzen néhány személyes élmény. A Falcon4.0-val együtt került fel a vinyómra, és amaz káprázatos szépsége elcsábított. Az IAF-ról az első benyomásom az volt, hogy alacsony magasságban elmúlik varázsa, csak a fellegekből nézve szép a táj. A program nem ismerte fel a 3D-gyorsítómat... Aztán elkészült a Falcon leírás, és még aznap éjjel repülni akartam egyet az IAF-fal, hogy másnapra legyen valami "billentyűzet kiosztási" tapasztalatom. Sikerült is hajnali háromig nyüstölni, mert annyira tetszett, hogy nem tudtam abbahagyni. Nagyot dob minden programon, ha több géppel is repülhetünk benne, úgy tűnik, ez a recept most is bevált. Bár a műszerfalak pár évvel ezelőtti időkre emlékeztetnek (akkor nagyon klassznak számítottak volna), mégsem szeretném ezt hibaként említeni. A kuriózumként már említett Lavi lekerekített műszerfala talán a legidegenebb, de nem tudom ellenőrizni mennyire tértek el – ha egyáltalán eltértek – a valóságtól. A repülőgépek külső nézeti képei – még nekem is furcsa leírni – talán még a Falcon 4.0-át lepipálják, megverik.


Egy másik kuriózum: "púpos" Falcon

A küldetések hangulata olyan izgalmakat rejteget, amiket nagyon régóta nem éreztem szimulátor program kapcsán. Csak egy szimpla példa:

A hatnapos háborúban Mirage-géppárral őrjáratozunk a sivatag felett. Apró pontok jelennek meg, lejjebb ereszkedünk. Látjuk, hogy harckocsikat vontak össze, gyülekezési körletekben várakoznak. Azonnal lecsapunk, gépágyúval aprítjuk az ócskavasat. A robbanások hangja, az ég felé szálló füst, a különböző jól eltalált effektek, csak fokozzák harci kedvünket. Nem tudjuk túlzásba vinni a dolgokat, rádión figyelmeztetés érkezik, az ellenség MiG-eket emelt ránk. A fegyverzet kezelésében még kevés a gyakorlat, bár a lokátorom befogja a MiG-et, a rakétáim célt tévesztenek. Kísérőm nálam ügyesebb, az ő rakétája telibe talál. A megmaradt MiG engem nyaggat, veszett forgolódás következik, végül az ostoba keresztülrepül gépágyúm lővonalán. Káprázatosan szép füstöt húzva maga után, lassan süllyedve veszít magasságából. Egy darabig követem, majd megadom neki a kegyelemdöfést. A levegőben felrobban, vissza-visszanézve a lehullott roncsok a földön még sokáig füstölnek. Repülünk tovább a kijelölt útvonalon. Reptér közeleg, felkészülök a leszálláshoz. Aztán visszahúzom a futókat, mert egy igen barátságtalanul festő SAM repül felém. Az üdvözlésemre küldött rakétából kiderül, hogy tudatlanságból majdnem dezertáltam egy arab reptérre. Erre mondják, hogy nem mind reptér, ami fénylik. Még ezen az incidensen lamentálok, miközben szegény kísérőmet lelövik. Sebaj, ha már idevetett a balsors, szétnézek jobban. Remekül álcázva, a beton szélén MiG-21-esek sorakoznak, a repülőtér egy távolabbi pontján pedig böhöm nagy szállítógépek. Gépágyúm aprítja őket, a különböző effektusok, megint csak ledöbbentenek. Itt születik meg az elhatározás bennem, hogy erről a programról feltétlen írnom kell nektek. Az elhatározást tett is követte, mert – igazán remélem – ezt az írást olvastátok idáig.


Egy igazi érdekesség, amit még egyetlen játékban sem láthattál: az F-16 alapján készült Lavi

Sz.JVC.

Israeli Air Force

FEJLESZTŐ: Jane's Combat Simulations
KIADÓ: Electronic Arts
WEBSITE: www.janes.ea.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P200MMX, 32MB RAM
Ajánlott: P200+
3D-gyorsító: 3Dfx
Multiplayer: modem, LAN, Internet (8fő)

Külcsín/belbecs

Látványosság	□□□□□□□□■■
Játszhatóság	□□□□□□□□□□
Szavatosság	□□□□□□□□□□
Zenebona	□□□□□□□□□■

Summa summarum

Ritkaságszámba menő téma – hasonló kivitelezéssel

végítélet

94%









Erőd tető nélkül

EUROPEAN AIR WAR





Az utóbbi időben kicsit kevesebbet játszottam repülőgép szimulátorokkal, nem is igazán az érdeklődés lankadása miatt, sokkal inkább azon prózai okból kifolyólag, hogy otthon figyelő konfigum nagyságrendekkel múlta alul a manapság megjelenő játékok igényeit. Pontosabban a minimálisakat még úgy-ahogy kielégítette, de a gonosz fejlesztő bácsik az úgynevezett minimális igényeket úgy határozzák meg, amin még úgy-ahogy elkerreg a játék – márpedig elég illuzióromboló, amint egy egyébként nyilván csodaszép cucc másodpercenként egy frame-es képfrissítési sebességgel – szó szerint – kerreg. Karácsony alkalmából azonban magamat is megleptem egy-két aprósággal, így amikor kitaláltuk, hogy a mostani számban berepüljük az utóbbi idők szimulátor-termését, akkor magamra is gondoltam. Mivel már a régi szép Amigás idők óta a szívem csücske, az elsődleges célpont volt a Falcon 4.0, de midőn a dobozát véletlenül a lábamra ejtettem és az eltört néhány apróbb csontot, mégis inkább úgy gondoltam, hogy az ilyen súlyos tudományokkal birkózzon inkább SzJvC koma – én maradtam inkább egy másik Microprose műnél. Az European Air War már csak azért is közelebb áll hozzám, mert én jobb szeretem látni is azt, amire lövök. Márpedig az EAW a harci repülésnek abba az időszakába visz bennünket, ahol a pilóta képességei még sokkal többet nyomtak a latban, mint akármilyen elektronikus csodáé.

HOL ÉS MI?

Márpedig ez a hely a II. világháború légtere, azon belül is a nyugati fronté – már amennyiben a légi hadviselés kapcsán lehet ilyenről beszélni. Microprose-ék talán némi lokálpatriotizmusról tettek tanúbizonyságot, amikor az "európai" légi háború címszó alatt kizárólag az angolszász-német civódásokat tárgyalták, de hát a történésekből adódóan – különösen a hadjáratok szempontjából – csak ezt a frontot lehetett logikailag viszonylag élesen elkülönülő részekre felosztani. Ezekből három, a maga nemében klasszikus darab van. Az első idősík az 1940-es angliai légicsata, amelyben a német Luftwaffe megpróbálta kivívni a légifölényt a brit szigetek felett, amely kulcsfontosságú lett volna egy majdani partraszállás sikeréhez. A másik két hadműveletnél fordul a kocka: a Luftwaffe védekező szerepkörbe kényszerül a német hátország ellen irányuló anglo-amerikai stratégiai bombázásokkal szemben. A történelmet valamelyest ismerők igencsak tapsikolhatnak, hogy a légiháborúnak eme szakaszát két részre osztották a szerzők:

- az 1943-as légi hadműveletek alapvetően Németország (illetve az általa megszállt területek) ipari és gazdasági potenciálja ellen irányulnak. A szövetségeseknek azonban nincs megfelelő hatótávolságú vadászgépük arra, amely távolabbi célpontok esetében az egész bevetés alatt megfelelő fedezetet biztosítana a bombázókötelékeknek;
- az 1944-45 folyamán lezajlott terrorbombázások pedig az előző stratégia csődje folytán a polgári lakosság ellen zajlanak. A szövetségesek már rendelkeznek azokkal a vadászgépekkel, amelyek a bevetés teljes ideje alatt képesek fedezni a bombázókötelékeket, viszont a németek is új fegyverekkel lepik meg őket: védekezésben bevetésre kerülnek a Me-262 sugárhajtású vadászgépek, támadásban pedig a V-1 repülőbombák.

A játékban a választott időszaknak megfelelő vadászgépeket repülhetünk, de célpontként természetesen taktikai és stratégiai bombázók is feltűnnek. A teljes szereplőgárdával a főmenü View Objects pontjában ismerkedhetünk meg a résztvevők nemzetisége szerinti lebontásban. Ebben a tekintetben a szerzők maradtak a "slágergyanús" (azaz mindenki által ismert) típusoknál. Az angliai csatában a német részről repülhető gépek kimerülnek a Messerschmitt Bf-109 E-4 vadászgépben, továbbá a Messerschmitt Bf-110 rombolóban (ami azért ebből a társulatból egy kicsit kilóg), de – célpontként, avagy támogatandó masinaként – szerepel a Junkers 88 két típusváltozata, a Heinkel He-111, és persze az elmaradhatatlan Ju-87 Stuka. Angol részről ebben az időszakban a Hawker Hurricane Mk. I és a Spitfire Mk. I verziói repülhetők. Jelentősen kiterjed az ügy a másik két idősíkban. Német részről repülhető a Messerschmitt Bf-109 G-6 és K-4 típusváltozata, a Focke-Wulf FW-190 A-8 és a hosszú orrú D-9, valamint '44 novemberétől a Me-262, továbbá a célpontok közé '44 júniusától felzárkózik az igazán kuriózumként ható Fieseler-103 (közismertebb nevén: V-1), valamint megjelenik a kétmotoros Messerschmitt Me-410 nehéz vadász. A RAF repülhető típusai a Spitfire Mk. IX és XIV típusváltozata, a Hawker Typhoon Mk IB és a Tempest V, másodlagos masina a De Havilland Mosquito Mk V. Jóval szélesebb az USA légierejének választéka: repülhetünk a "kétfarkú" P-38 Lightning D és J változataival, a P-47 Thunderbolt C és D variánsával, valamint a P-51 Mustang B és D verzióival. Az amerikaiak másodlagos gépei között megtaláljuk a B-17 Flying Fortress, a B-24 Liberator és a B-26 Marauder bombázókat. Impozáns felsorolás, szó se róla, a legnagyobb nevek között mindenki itt van. Persze ha nagyon kukacoskodni akarnánk, akkor esetleg mérgelődhetnénk, hogy a RAF gépeit kicsit háttérbe szorították: ha már stratégiai légi hadműveletekről van szó, akkor nem igazán a taktikai célpontok ellen bevetett Mosquito kívánkozna főszereplőnek, sokkal inkább a Vickers Wellingtono, vagy az Avro Lancasterek, amik mintha kimaradtak volna – de ne legyünk maximalisták.



A szépségverseny első helyezettje kétségkívül a Mustang. Most éppen otromba rakétákkal a hóna alatt

LŐDÖZÜNK VAGY SZIMULÁLUNK?

Egy ilyen játéknál rendszerint egy nagy dilemma áll a fejlesztők előtt: lövöldözős akciójátékot csináljanak, avagy egy ízig-vérig szimulátort. Mindkét dolognak megvannak a hátrányai: az utóbbinál csak egy nagyon kis réteget célozhatnak meg, hiszen az élethűség előbb-utóbb a játszhatóság rovására megy; az előbbinél pedig azt a jogos fanyalgást válthatják ki, hogy ez azért mégsem az igazi. E probléma megoldására rendszerint azt a módszert választják, hogy a játékosra bízzák, hogyan is akar játszani, azaz konfigurálja ő szabadon, hogy hogyan is akar játszani. Ez az EAW esetében igencsak kellemesre sikeredett, mert a Configure Game menüben csak azt nem állíthatjuk be, amit nem akarunk. A Difficulty repülési részében például aktiválhatunk egy rakásnyi élethű opciót: valóssá tehetjük a repülési modellt, állíthatjuk a pozitív és negatív nehézkedésnél fellépő vörös/feketelátást, az átesésnél fellépő jelenségeket, a szél- és örvényhatást, a motor túlterhelésénél fellépő túlmelegedést – egyszóval minden repülési tulajdonságot; a Combat-részben a leszállás nehézségi fokozatát, sérthetetlenséget, végtelen lőszert, gépet és üzemanyagot, a levegőben történő ütközéseket, hosszú tüzelés után elakadó gépágyúkat, az ellenség képzettségi szintjét – meg még sorolhatnám. Lényeg a lényeg: mindenki úgy konfigurálja magának a játékot, amilyen jólesik neki.



Normandiában oly morcos a fogadtatás, hogy még az árnyékom is úgy dönt, hogy inkább nem jön velem tovább

VÍZKERESZT, VAGY AMIT AKARTOK

Fentebb elmondottak vonatkoznak az egyes küldetésekre is. Egy ilyen játéknál az ember rendszerint rá-



Csúcsforgalom London felett az Adlertagon



Néhány Liberator érkezett egy német város felszabadítására



Szőnyegbombázás egy veszélyes kameranézetből

tapad az Instant Action opcióra, hogy minél előbb az akció közepében találja magát – itt ez nem érdemes, mert a Single Mission lehetőségeivel tulajdonképpen egy scenario editorba jut, ahol olyan küldetést csinál, amilyet úri ízlése diktál. Elsőként kiválasztjuk, hogy melyik ország melyik géptípusával kívánunk repülni. A típus egyben meghatározza az időt is. Megadhatjuk a napszakot és az időjárási viszonyokat, az Instant Action paramétert (ami azt jelzi, hogy a bevetésnek nincsenek korlátai). Kiválaszthatjuk, hogy milyen bevetést óhajtunk repülni: szabad vadászatot, bombázók kíséréset, vadászbombázó bevetést, elfogást, satöbbi – ráadásul a célpont kiválasztásával azt is, hogy milyen távolságba. Megadhatjuk, hogy milyen elsődleges (bombázók) és milyen másodlagos (támogató vadászok) célpontokat akarunk, milyen magasságból induljon a küldetés, mik az elsődleges és másodlagos célpontok, mekkora formációban, milyen tapasztalattal, megadhatjuk az ellenséges légelhárítás és vadásztevékenység mértékét – mindent, ami csak jól esik. Kábé így képzelek egy korrekt scenario editort.

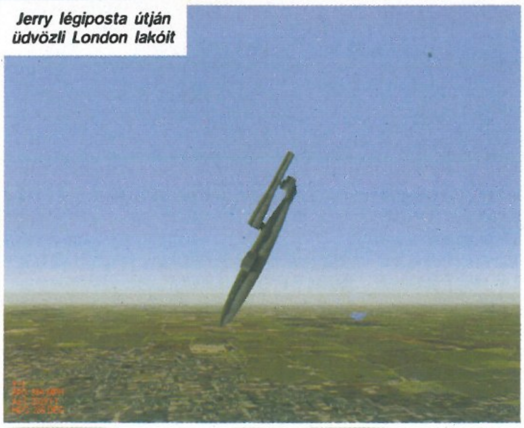




Kábé ennyit látni egy FW-190 kabinjából – mindenesetre a sorozat talált

MI SZEM-SZÁJNAK INGERE...

Most jön az, amikor felszállunk. Ettől erőteljesen csuklani kezdtem, mert a játék olyan szép, hogy attól a fülem kettéállt (legalábbis addig, amíg a WWII Fighterst ki nem próbáltam). Kezdjük a tereppel. Ennél rendszerint azt a módszert követik a programozók, hogy csini kis textúrákkal kápráztatják a játékost, amik egyébként lejjebb ereszkedve egyre rondábbak. Itt ez nem volt elég: odafentről is tökéletesen fest a terep, de mélyrepülésben azért egész más a helyzet. Egy városnál előtűnnek a házak részletei, fák és bokrok nőnek ki a földből (jó, mondjuk a terepobjektumok igencsak hasonlítanak egymásra). Alacsonytámadásban például egy reptérnél hirtelen láthatóvá válnak a lepányvázott gépek, mint ahogy a nyílt terepen haladó tankok, vagy a tenger hullámain himbálózó deszanthajók is. Az egész környék él, és ezek nem dekorációk: mindent meg lehet támadni, minden célpont, és minden füstöl a találatoknál. A szimulátoroknál már-már hagyomány a rakásnyi külső nézőpont a szokásos funkcióbillentyűkkel. Itt egy halom egyéb nézőpont is akad az Alt, Ctrl és Shift kombinációkkal, ráadásul az egérrel rendszerint olyan perspektívát generálunk, amilyen jólesik. Oké, hogy a legtöbb nézet a látványosságot szolgálja és semmi haszna nincsen a játszhatóság szempontjából – viszont a legtöbb időt ezek szemlélésével töltöttem el a játékkal, és ez már elég sokat elmond az ügyről. Az F12-vel elérhető akció-kamera például – szerintem – a játék legnagyobb élvezetét szolgáltatja. Ennyit a szemről, most jöhet a száj (avagy a fül). Külön műsorszám a rádióban elhangzó pite: német részről repülve természetesen német hanggal szól, de a küldetés közben egyébként is folyamatos a rádióforgalmazás: a bombázók kétségbe esve hívják a vadászokat, amikor megtámadják őket; a vadászirányítás folyamatosan megpróbál rávezetni bennünket a célpontra (német oldalon repülve természetesen ékes germánsággal); az egyes vadászok ordítva közlik, ha eltaláltak valakit, illetve valaki a nyakunkba akaszkodott – az atmoszféra nagyszerű.



Jerry légiposta útján üdvözli London lakóit

HADJÁRAT

A játék legkeményebb része, még akkor is, ha a konfigurálásban elérhető lehetőségek (sérthetetlenség, örök lőszer, stb.) itt is jelentkeznek. Vagy legalábbis részben jelentkeznek, ugyanis ha ellenséges területen ugrunk ki a gépből (vagy végzünk kényszerleszállást), akkor természetesen a várható következmények érkeznek: családunkat értesítik, hogy eltűntünk egy bevetés során. A bevetések a Single Mission pontnál megszokott alapelvek alapján működnek, de természetesen nem ugyanúgy – mindig az adott időszakhoz és félhez viszonyítva. Szokás szerint a korrekt szereplésért különféle plecsnik (Német Lovagkereszt, amerikai CMOH, és így tovább) járnak. A kiváló hangulatra egy példa: a JG. 2 Richthofen pilótájaként először vadászbombázó küldetést repültem Normandia felett, vidáman takarítottam a Caennél felvonuló Sherman tankokat, lyuggattam a partraszállító hajókat és az őket kísérő rombolókat – aztán egy szép napon a vadászirányitás azért emelte a magasba az egységemet, hogy a gépeinket nehogy a kifutópályán bombázza le a szövetséges légierő. Miután annak a rendje-módja szerint szétverték a repterünket, a "LOKI BodenKontrolle" (vagy mi a Franz) le is fújta a bevetést, és a rutinos autopilóta nem a szétbombázott kifutópályára, hanem a fűbe tette le FW-190-esemet. Hát ez cool. A hangulatot tovább fokozza, hogy egy-egy reptéren rendszerint három négyes kötelék állomásozik, akik nemes versengést folytatnak egymással. A témát ismerők egyébként igen impozáns társaságban találhatják magukat, ugyanis a többi pilótát neves ászokról nevezték el: Steinhoff (197 légi győzelem), Barkhorn (301), Rall (275) – bár akkor egy kicsit megdöbbentem, amikor a JG. 1-ben az egyik schwarm negyedik gépét az akkor már két éve halott Afrika Csillaga, Hanns Marseille (így írták a nevét) vezette. Ugyanez vonatkozik egyébként a szövetségesekre is: az angolok legeredményesebb ásza, Johnnie Johnson például főtörzsként kísérgetett egy Spitfire IX-ben. A campaign küldetései egyébként mindig a választott század repülőteréről indulnak, néha 6-700 mérföldes távolságba, ami azért még az időgyorsítás mellett is elég hosszadalmas mulatság, viszont lehet ugrálni a waypointok között is. Az viszont már kicsit butaság, hogy a program nem veszi észre, hogy a bevetésnek vége – külön ki kell szállni Esc-pel. Sajátosan történik az értékelés is: a program azt figyeli, hogy a megadott célpontból a bevetés ideje alatt (azaz az irányítás visszarendelő parancsáig) mennyit sikerült eltakarítani és mekkora veszteséggel.

TALLY-HO!

Pár (tíz)órányi játék után igencsak elfogultan tudok nyilatkozni az EAW-ról. Summázzuk egy mondatban: hú, de jó! A konfigurálható irányításnak köszönhetően egyszerű a vezérlése, ráadásul az ember azt csinál, ami csak jól esik. Marha jól kijönnek az egyes repülőgéptípusok sebességéből és választható fegyverzetéből adódó eltérések, ebből adódóan a küldetések mindig elképesztően izgalmasak. Szakértők is elégedettek lehetnek, hiszen a gépek minden szempontból (az adott időszakban dívó álcázófestés, fegyverzet, harceljárás) szinte tökéletesen realisztikusak. (Bár ha nagyon kötözködni akarnék: hiányolom a szövetséges gépekről a partraszállás időszakában megszokott fekete-fehér törzs- illetve szárnycsíkozást, illetve a szövetségeseknél a megosztott légigyőzelmeket és a földön megsemmisített gépekért járó légigyőzelmet... ja, meg elég killer volt a hangárban álló Spitfire IX is az ötágú légcsavarral.) Állandó kötelékársam (SzJvC koma) kedvenc szórakozása a gépkönyv – itt azzal sem lehet gond, mert szerény 256 oldalt számlál. Ennek csak egy kisebb része a manual, a többi a repülés alapvető fizikai jellemzőivel, a standard vadászrepülő-manőverekkel, a bombázó harceljárásokkal és a történelmileg megvalósításra kerülők ismertetésével foglalkozik. Egy baja van csak: a hátulján levő billentyűkiosztásban akad némi tévedés, ugyanis a mai napig nem tudtam kisilabizálni, hogy vajon mivel kell beindítani a motort, azaz csak autopilótával tudok felszállni. Akinek egyébként a gépkönyv nem lenne elég, talál még a CD-n egy Flight Schoolt (ami nevétől eltérően inkább FAQ-ként üzemel, amit ismertebb pilóták visszaemlékezéseiből állítottak össze), a View Objectsnél megnézhet egy-egy videót a repülhető típusokról, továbbá a Newsreel archív filmeket a játék által tárgyalt hadműveletekről. Szóval: kiváló hangulat, tökéletes prezentáció és nagyszerű játék. Ajánlom mindenkinek.

CoVboy

European Air War

FEJLESZTŐ: Microprose
KIADÓ: Microprose
WEBSITE: www.microprose.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P166, 32MB RAM
Ajánlott: P233
3D-gyorsító: 3Dfx, Direct3D
Multiplayer: soros, modem, LAN, Internet

Külcsín/belbecs

Látványosság	□□□□□□□□□■
Játszhatóság	□□□□□□□□□■
Szavatosság	□□□□□□□□□□
Zenebona	□□□□□□□□□■

Summa summarum

Egy Lovagkereszt jár a fejlesztőknek, a kardokért és briliánsokért még dolgozniuk kell

végítélet

92%



SPITEK WWII

Na tessék! Mihelyt kiszálltam az EAW valamelyik masinájának pilótafülkéjéből, máris behuppanhatok egy másikba! A félreértések elkerülése végett: ez örömként szolgál számomra, mert ha az EAW igen kellemes kis szórakozásként jelent meg életemben, akkor a WWII Fighterst akár teljes katarzisként is jellemezhetjük – legalábbis a grafikát tekintve. A két játék egyébként kábé úgy viszonyul egymáshoz, mint mondjuk egy szerény Pithagorasz-tétel (ami a maga nemében tényleg egy igen kellemes kis csoda – lásd EAW) egy kacifántosabb integrálszámításhoz.

HOL JÁRUNK?

A Jane's brigád a világ első számú reprezentánsa a számítógépes szimulátorok között, de ettől függetlenül most nem igazán voltak hozzánk bőkezűek – legalábbis a helyszíneket illetően, ami már rögtön az ötletes Jane-reklám utáni intro videóból kiderül. Az idő 1944-45 fordulója, a helyszín pedig az Ardennek dombvidéke – azaz a jenkik által "a Dudor csatájának", amit a világhírű film után mindenki csak a "Halál 50 órája"-ként emleget.

A főmenü igen hangulatosra sikeredett, ugyanis stílszerűen egy múzeumi tárlóban bóklászhatunk ide-oda. A bal oldali hangárban találjuk a játékban repülhető vadászgéptípusokat. Az EAW-hoz képest nem vagyunk különösebben eleresztve ezzel a hét legismertebb típussal: német részről bevetésre indulhatunk a Messerschmitt Bf-109 G-6 típusváltozatával, a Focke-Wulf 190A-val, és a sugárhajtású Messerschmitt 262-vel; jenkiknél a P-51D Mustang, a P-47D Thunderbolt és a P-38J Lightning a választék; míg a RAF-ot az egy szem Spitfire Mk IX képviseli. Szóval a kínálat viszonylag soványka, viszont kiváló lehetőségünk van kotorászni a masinákban: bekukkanthatunk a pilótafülkébe, a motorburkolat alá, és megnézhetjük az elsődleges fegyverzetként szolgáló géppuskákat és gépágyúkat. A Jane's platóra kattintva átmehetünk kicsit multimédiába: itt megtaláljuk a repülhető típusok viszonylag bő típustörténetét, a repülhető változat technikai paramétereit, archív filmekből összevágott videókat szemlélhetünk, és persze elvihetjük egy tesztkörre a masinát.

A tárló Air Forces fülkéjében szemlélhetjük a másodlagos gépeket, azaz nem repülhető célpontjainkat. Szövetségeseknél B-17 Flying Fortress, B-24 Liberator és B-26 Marauder bombázók, valamint a C-47 Dakota szállítógép lesz a delikvens; a németeknél a He-111 és a Junkers 88 bombázó, V-1 szárnyasbomba és – kellemes meglepetésként – az Arado 234-es sugárhajtású bombázó. Itt is van egy rövid típusismertető, bár videó már nincs.

A tárló közepén találunk még egy filmes történelemkönyvet az ardenneki offenzíváról, mellette pedig a szembenálló felek hadseregeiben rendszeresített legfontosabb páncélos-, tüzérségi- és szállító egységek rövid ismertetését, amelyek a játékban felszíni célpontként fognak szolgálni.



Az időjárás ugyan kissé trutyi, de ez a Dakota már nem tud meglépni



Így fest a panoráma egy Mustang nyergéből



Miss Europe és Miss Universe egymás közt

Miután eképpen szépen kiművelődtünk a kulisszák tekintetében, a Fly Nowban azonnal fejest ugorhatunk a légiháborúba (a masina teljesen véletlenszerű paraméterekkel generál egy küldetést), illetve a War Roomba, ahol aztán kedvünkre fabrikálunk olyat, amilyen jólesik. Itt a Jane's táblánál megint megállhatunk egy percre, hogy megszemléljük néhány vadászász emlékeit a videóban, aztán mehetünk balra a szimpla küldetésekhez és a hadjárathoz, avagy jobbra a barkácsműhelyhez. Maradjunk az utóbbinál, aminek Quick Mission pontjában kötöttségektől mentes akciót faraghatunk magunknak. Összedobhatunk négy-négy típust számláló, egyenként maximum négy gépből álló baráti és ellenséges köteléket, azaz 32 gépet ereszthetünk egyszerre egymásnak. Ezek között csak a "Barát-1" brigádot kell a repülhető gépek közül kiválasztani (ezt a köteléket vezeti majd a játékos), a többinél bármelyik másodlagos gép is beállítható, és persze itt repülhetünk akár Mustangokkal Lightningok ellen is. Megadhatjuk a kötelékek pilótáinak képzettségi fokát is kopasztól ászig, illetve – ha a típusnál lehetséges – a vadászokat különféle másodlagos (illetve a játék terminológiája szerint: "harmadlagos") fegyverekkel (rakétákkal, gondolagépágyúkkal, bombákkal és póttankokkal) is feldíszíthetjük. Be lehet még állítani a kezdő magasságot, a napszakot, az időjárási viszonyokat, földi célpontokat (épületek, repterek, csapatok), és így tovább.

Ennél kicsit kötöttebb a Mission Builder, ahol a térség hadműveleti térképe felett a fentebb említett lehetőségek alapján komplett küldetéseket tervezhetünk légi és földi célpontokkal, waypointokkal, eligazítással, meg minden szűzmáriával, és ezeket szépen el is menthetjük későbbi felhasználásra.

A túloldalon a Single Mission táblánál találhatjuk az egyes küldetéseket: 20 szövetséges és 15 német küldetés vár bennünket, elfogó, alacsonytámadó és felderítő küldetésekkel, továbbá vannak tréningküldetések is, ahol a masina útmutatásai alapján gyakorolhatjuk a le- és felszállást, navigációt, bombázást és lövészetet. A Campaignben természetesen hadjáratot indíthatunk hasonló bevetésekben – bár hogy őszinte legyek, én nem nagyon értem ennek a szervezését. Az még talán rendben volna, hogy tulajdonképpen a többi pilóta elvégzi a dolgunkat, mert rendszerint elég életben maradni a küldetés alatt a győzelemhez (bár itt sem nagyon akar a játék véget vetni a küldetésnek) – de azt nemigen értem, hogy ha egyszer szépen elhaláloztam, akkor a hősi halottnak kijáró temetés helyett miért a következő küldetés érkezik. Mindegy, nem kell minden apróságon fennakadni.

VIZUÁLIS KATARZIS

Az igazi show akkor kezdődik, amikor végre szárnyra kelünk. Ha az EAW-ra azt mondtam, hogy szép, akkor a WWII Fighters egyenesen gyönyörű (nem véletlen, hogy 3D-kártya nélkül nem is hajlandó menni), különösen ha az ajánlott konfiguráción futtatjuk, és minden apróságot bekapcsolunk rajta. Az talán már nem csoda, hogy minden gép kívül-belül tökéletesen élethű (még a rádióantennák tekintetében is), de – különösen külső nézeti képekben – elképesztő látványban részünk. A gépeken a legapróbb kormánymozdulatokat is azonnal jelzik a kitérő kormánylapok, tüzelésnél töltényhüvelyek százai szóródnak el a gép mögött (bár ezt az EAW is tudta), és nagyszerű a felhőpamacsok és a légi robbanások kivitelezése is – a darabokra hulló, szanaszét lyuggatott repülőgépekről pedig már nem is beszélve. Egyszóval, ami a levegőben történik az csodaszép. A felszínről mondjuk ugyanezt már nem igazán lehet elmondani. A terep textúrái ugyan a magasból csodaszépen festenek, földközelbe ereszkedve viszont már kevésbé (az EAW azért jóval szebb volt). Igencsak lehangolóan festenek a földi csapatok és az épületek is (a campaign küldetései közben játszott "videókkal" egyetemben), mint ahogy a lezuhanó gép effektusa sem igazán lett eltalálva – mintha a grafikusok a levegőben ellőtték volna az összes puskaporukat (igaz, hogy ott viszont nagyon!)



NEHÉZ A DOLGA A PILÓTÁNAK

Különösen ha a kissé álmoskásan beinduló EAW küldetései után pottyan ide, mert itt aztán rendszerint azonnal durrbelebumm! Pár tesztrepülés után indítottam egy campaignt, bekapcsoltam az időgyorsítást és mire kettőt pislantottam volna, a többi Messer már szét is bombázta a földi célpontot, és néhány füstoszlopon kívül nem maradt semmi a környéken. A Quick mission is tényleg elég quick: első alkalommal kértem 4 Lightningot ellenfélnek, és az akció tartott vagy öt másodper-



cig: mire feleszméltem, a szembejövő konkurencia ripityára lőtt. Természetesen itt is lehet konfigurálni a játét/ellenséges légi és földi objektumok között, azaz nyomon követhetjük, hogy mit művelnek a többiek. Szintén nem is szólva. A másik marhaságot az autopilóta szokta szolgáltatni: párszor olyan szép dugóhúzóba vitte a gépet, hogy azt tanítani lehetne, leszállásnál minden különösebb átmenet nélkül odaverte a masinát a földhöz, egy szép napon pedig úgy szállt fel a reptérről, hogy elvitte magával az irányítótornyot is.

ÉS MESSEREK
FIGHTERS



A magam szárnyaszegett módján kénytelen vagyok tudomásul venni, hogy itt lőnek rám

MAGYAR VÁLTOZAT

SzJvC koma kedvenc témái közé tartozik a szimulátorokhoz mellékelt kézikönyv. Mellesleg nekem is, és ez most tényleg megér egy misét. Mint tudvalevő, a Jane's nem kizárólag szoftverfejlesztő, hanem egyben a világ legnagyobb katonai kiadója. Ebből adódóan ötkilós lexikonokat vártam a dobozban – ehhez képest volt benne egy 70 oldalas füzetke és egy 16 oldalas manual-szerűség. Ez kábé úgy hatott rám, mintha Jack Nicholsont egy Milky Way-reklámban pillantottam volna meg. Sebaj: nem a méret a fontos, hanem a minőség – gondoltam, és beültem a fürdőkádba, hogy kiolvassam az egészet. Tettem ezt annál könnyebben, mert a magyar disztribútor igen üdvös módon magyar kézikönyvet nyomtatott hozzá (ami mondjuk egész szép fejlődés az IAF fénymásolatához képest). Ilyen nagyszerű olvasmányhoz bizony már rég volt szerencsém, és hirtelen nem tudtam, hogy sírjak vagy nevessek. Kezdődik az egész egy kis történelmi áttekintéssel, a bombázásokra vonatkozó Douhet-elmélet ismertetésével, majd a '43-44-es légiháború ismertetésével. Innen származik az alábbi gyöngyszem: "*(1944-ben) a németek kifejlesztették a 88 mm-es Flak-ot, azaz légvédelmi ágyút*". Nocsak. Addig nyilván csak az öklüket rázták az égre. Meg Rommel is csak tévedésből használta páncélelhárításra '41-ben Afrikában az egyébként már '38 óta rendszerben álló ágyút. Ha már Rommelnél tartunk egy másik figyelemre méltó megállapítás a D-nap előtti napokról: "*A szovjet hadsereg minden eddiginél brutálisabb támadást indított keleten. Ezzel aztán végképp összezavarták a Németország védelmét irányító Rommelt. Míg a németek az átcsoportosításokkal voltak elfoglalva, Dwight D. Eisenhower... kényelmesen ki tudta dolgozni a normandiai partraszállás tervét.*" Ez igen. Rommelt nem igazán zavarhatta össze egy 2000 kilométerrel odébb levő front, különösen hogy az adott időben éppenhogy csapatokat kapott onnan, ha nem is Németországba, hát az észak-francia partszakaszt védő B-hadseregcsoportba, és ezen a tényen az sem változtat, ha következetesen két 'l'-lel írják a nevét – mint ahogy Eisenhower törzskara sem egy unalmas szombat délután találta ki a D-napot. Az ember csak felkapja a fejét arra a megállapításra, hogy "*Montgomery az arnheimi híd közelében ejtőernyősöket dobatott le, hogy azok a frontvonalak mögött próbáljanak tevékenykedni. Ledobott emberek közül összesen öten élték túl a bevetést.*" Juj! Walter Lord, a "Híd túl messze van" szerzője szerint épp négyszázszor ennyi ejtőernyőst evakuáltak Arnhemből – mellesleg ha az ejtőernyősök szerencsésebben "ténykedtek" volna, '44 karácsonyára véget ér a háború. A történelmi ismertető csúcspontja azonban az ardenneki offenzíva előestéjén érkezik el:"az amerikai 3. hadsereg akinek Németország keleti felén kellett volna tevékenykednie..." Ah! Vajon melyik Belorusz Front alárendeltségében? A kézikönyv a továbbiakban is hasonlóan emelkedett stílusban zajlik. A gépek ismertetésénél pl. kijelenti, hogy a FW-190 a világ legnagyobb számban gyártott repülőgépe (holott maga is írja, hogy a Bf-109-ből majdnem kétszer annyi készült); a Bf-109 E változatán fix csúszótalp volt farokkerék helyett, továbbá a Liberatorok legnagyobb haditette a Ploiesti melletti olajkutak elpusztítása volt (akkor vajon miért nevezték el az USAF parancsnokai ezt a bevetést a Bombázók Fekete Napjának"?). Igen szépen festenek a típusok fegyverzetét ismertető táblázatok (ki találhatta ki őket?), valamint a repülőiskolában is nagy ötlet arra biztatni a pilótát, ne menjen közel a bombázóhoz, mert annak majdnem mindig van farokgéppuskása (mindez szemléltetve egy He-111-esen, amelynek mondjuk épp nincs). Érdekes. Erich Hartmann, a világ legtöbb (352) hitelesített légigyőzelmét elért pilótája pont ellenkező véleményen van, de az összes neves ász is egyetért vele Gallandtól Pokriskinig bezárólag. Na mindegy. Nem tudom, hogy ezek fordítási hibák-e, de kötve hiszem, hogy a Jane's-nél ilyen tárgyi tévedésektől hemzsegő, laikus, és néha kimondottan születlen kézikönyvet írtak volna. (Az is érdekes, hogy a multimédia részben például eltérő műszaki adatok szerepelnek a Bf-109 G-6-ról – mintha két külön bolygón készültek volna!) A hab a tortán azonban az, amikor az ember elkezdene játszani. A szimulátorok jó szokása szerint akad egy-két billentyűzetfunkció. Mit tesz az ember – fellapozza a Manual vonatkozó passzusait. Na, arra varrjál gombot! Addig aztán nem pillantasz jobbra, míg meg nem nyomod a œ billentyűt, ha pedig egy Mustang lóg a farkadon, kösd fel a gatyádat a ™ utáni kutatásban! Ennyit a magyar nyelvű kézikönyvről.



Milyen frankó kis küldetést fabrikáltam magamnak! Bár mintha egy kicsit elvetettem volna a sulykot...



Felhívás keringőre. Előadja egy megvadult Mustang, és egy marcona Schwalbe

kot (a játék elején, de akár bevetés közben is): több fokozatban is lehet állítani egy csomó könnyítést (sérthetetlenség, valós repülési modell opcióit, végtelen lőszert és üzemanyagot, és hasonló társaikat a grafikai opciókkal egyetemben. Nagyon jól sikerült a pozitív/negatív nehézkedési túlterhelésnél kialakuló fekete- és vöröslátás effektje, ami itt mókás módon a külső nézetekben is üzemel. Az élethűségnek ugyan nem tett jót, de a játszhatóságot nagyban megdobta a modern gépek szimulátorait idéző targeting lehetőség, ami a távoli horizonton felbukkanó elmosódott pixelekre kiírja, hogy mi is az, és kék vagy piros színnel jelöli, hogy barát avagy ellenség. Nekem ez jót tett: itt lényegesen kevesebb szövetséges gépet durrantottam le, mint az EAW-ben. Hatalmas poén, hogy az F12-vel egy kis ablakot nyithatunk meg, amelyben kedvünkre váltogathatunk a sanagy ötlet, hogy a műszereknek szintén megnyithatunk három önálló ablakot, és a fontosabb infokat (pl. magasság, sebesség és műhorizont) külön is figyelhetjük. Ennek örömére a külső képek nemcsak a szemnek szolgálnak örömmel, hanem egész jól lehet onnan is irányítani a játékot. Mindezek ellenére a játék még könnyű szimulációs fokozaton is marha nehéz: az AI vezette masinák elképesztő menekülő manőverekkel küzdenek a bőrükért, fordított esetben meg majdnem lehetetlen lerázni őket. Ez néha érdekes dolgokhoz vezet: például igencsak meglepődtem, midőn egy B-17-est hajkurászva az egy szabályos Immelmann-fordulót repülve próbált lelépni (hogy nem esett át?). Arról már nem is kell beszélnünk, hogy természetesen az AI vezérelt gépek zöldfülű pilótái is pár töltényből halálos találatokat durrantanak a farunkba, a mindent lelövő légvédelemről már

WWII VS EAW

Kézenfekvő összehasonlítási alapnak kínálkozna a hasonló témájú EAW – mint ahogy abszolút nem az, mert annak pontosan azok a gyengéi, amik a WWII erősségei. Az EAW-hez képest piros pont a légi események látványáért – fekete a földiekért; piros pont a repülőgépek aprólékos kivitelezésért – fekete a kisebb létszámért; piros pont a targeting lehetőségért és az ellenség-ablakért – fekete a sajátos autopilótáért; piros pont a kulisszák remek multimédia prezentációjáért – fekete a kretén campaign miatt. Hanghatások tekintetében nincs nagy különbség, bár a WWII hangulatán sokat dob a menükben szóló bigband zene, és bár nincsen rá különösebb szükség, elég jól sikerült a küldetések közben szóló muzsikák is. Szóval nem lehet eldönteni, hogy melyikük a jobb. Nekem mindkettő nagyszerű élmény volt – de még jobb lett volna, ha a kettőt összegyúrták volna.

WWII Fighters

FEJLESZTŐ: Jane's Combat Simulations
KIADÓ: Electronic Arts
WEBSITE: www.janes.ea.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P200, 32MB RAM, 3D-kártya
Ajánlott: P-II 300, 64MB RAM, Voodoo2
3D-gyorsító: 3Dfx, Direct3D, OpenGL
Multiplayer: modem, LAN, Internet (32 fő)

Külcsín/belbecs

Látványosság	■■■■■■■■■■
Játszhatóság	■■■■■■■■■□
Szavatosság	■■■■■■■■■■
Zenebona	■■■■■■■■■□

Summa summarum

A kettőségek játéka: egyszer fenn, egyszer lenn. De abbahagyni nagyon nehéz!

végítélet

92%

Sok idétlen játékot láttam már, de a Skullcaps szellemiségében maximum csak a Worms-sorozat elmés tagjaival vetekedhet. Arra ugyan csak félnótás megoldásai emlékeztetnek, mert témáját tekintve ez valami "istenszimulátor"-szerűség, de egyszerűsége folytán talán enyhe költői túlzás lenne a Populoushoz és társaihoz hasonlítani. Az elmés kerettörténet arról szól, hogy a Földet benépesítő "skullie-k" (csontkopasz, kissé lökött fickók – nevezzük őket a továbbiakban mondjuk Kopároknak) békés népét rettenetes veszély fenyegeti: földjüket megtámadják a fertelmes Szőrmókok, és minden Kopárt hajnövesztővel akarnak bekenni – ami egy Kopár szerint száz halálnál is rosszabb. Az egyetlen remény már csak a merész

csolva csak ki kell jelölnünk őket (mivel nagyobb csoportok is szelektálhatók, ideális módszer például hatalmas támadó ármádiák gyors kialakítására); de a házban is átalakíthatók, mindössze csak át kell hajtanunk őket a típusuknak megfelelő szobába. A ház előterében toporgókat kihajthatjuk a mezőre, ha ottfelejtünk valakit, az visszatér az utolsó szakmájához. A manccsal egyenként átpakolhatjuk őket a kívánt helyre (például bepottyantjuk őket egy épületbe), de megfelelő energia teljében "angyalszárnyakon" is reptethetjük őket, akár nagyobb csapatot is (ha a célpontot egy Szőrmók-épület eresze alatt határozzuk meg, akkor ez véres ostromot jelent). A célpontot azonban lehetőség szerint ne a tengerben jelöljük ki, mert kopárjaink hidrofóbok

kót minden egyes épületünk tv-szobájában érdemes mindig szaporítani – a cél a minél nagyobb létszámú Kopár, akiket katonává alakítva majd jól péppé verjük a gonosz Szőrmókokat.

A SERÉNY ÉPÍTŐK

Az első házhelyre pottyantott építő rögtön be is költözik a megépült házba, de mivel az épület karbantartásához is szükség lesz 2-3 ilyen kék klottosba öltözött illetőre,

laborrá, de ettől függetlenül már kezdetben érdemes dolgoztatni párat a labor részben. A tudósok gyártják ugyanis a támadó és védekező fegyvereinket. Ettől függetlenül a mezőn is kell hagynunk néhányat, mert – az energiagyűjtést leszámítva – egyes fegyvereknél szükség van arra is, hogy egy szárnyra kelt tudós a célhoz szállítsa, másoknál pedig arra, hogy egy tudós üzemeltesse.

A BÁTOR KATONÁK

Rettentő barna gatyás hadfiaink harcolnak a gonosz

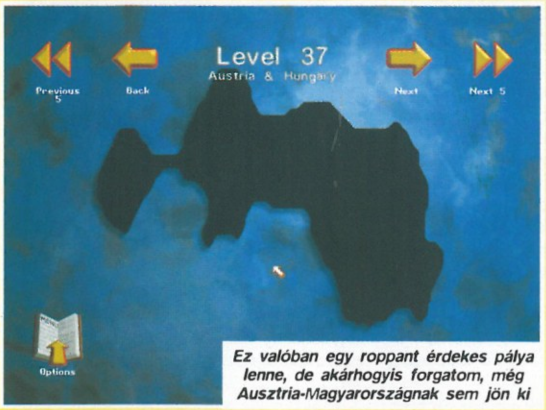




Vigyázat - robbanó tel

SKULL

játékosban van, akinek bölcs vezetésével talán elhárítható a végveszély e jobb sorsra érdemes (bár ez utóbbi jelzőben pár óra játék után azért nem vagyok annyira bizonyos) nép feje felől.



Ez valóban egy roppant érdekes pálya lenne, de akárhogyis forgatom, még Ausztria-Magyarországnak sem jön ki

ALAPOZÓ

Az első meglepetés akkor ért, amikor kinyitottam a dobozt. E neves alkalmak kapcsán rendszerint ugyebár hirdetések, regisztrációs kártyák, kézikönyvek, hirdetések és egyéb papiruszok tömkelege borul a tisztelt érdeklődőre – most ez teljes mértékben elmaradt. A dobozban ugyanis a CD-n kívül nincs semmi (még egy regisztrációs kártya se, ráadásul megspórolták még a CD-tok borítóját is). Ez a roppant takarékos prezentáció először enyhe hiányérzetet ébresztett bennem, de installálás után kiderült, hogy tulajdonképpen nincs is szükség rájuk. A játék első 10 pályája arra hivatott, hogy lépésről-lépésre megtanítson bennünket a Kopárok ügyes-bajos dolgaira. A kezelőfelület is a lehető legegyszerűbb, ráadásul jobb clickkel bármiről kérhetünk helpet.

A játékot egy rakás Kopárral kezdjük, amelyeknek négy fajtája van: munkás, építő, tudós és katona. Feladatuk kettős: ha házon kívül vannak, akkor ide-oda bóklászva energiát gyűjtenek a fajtájuk számára (talán virágokat szednek, bár ez nem igazán lényeges); házon belül pedig a megfelelő szobába hajtva őket különféle elmés dolgokat művelnek, amelyekről majd kicsit később csevegünk. A Kopárok bármikor más kategóriába sorolhatók: ha a mezőn vannak, akkor a kívánt osztály ikonját bekap-

(illetve tulajdonképpen -filek, csak némi vizet nyelve a légideszant szépen meg is fullad). Ha esetleg nem akarunk repülni, akkor a kapával a régi Populous-módi szerint a szigetek között lehet utat építeni, vagy netán lebontani. Mint a fentiekből is kiderült, fontos szerep jut a különböző épületekben folyó munkáknak. A kezdetnek mindig csak egy 10 Kopárt befogadó lakóházat építhetünk (az építkezés felgyorsításához pedig csípjünk nyakon egy kék gatyás Kopárt és pottyantsuk a ház kijelölt helyére – különben napestig várhatjuk, míg valamelyik marha belebotlik a feladatba), ha van hozzá elegendő energiánk. Kábé ennyit kell tudnunk a kezelésről, nézzük mit művel a négy különböző típus.

A DOLGOS MUNKÁSOK

A piros gatyás munkások gyűjtik a mezőn a reptetéshez és a földmunkákhoz szükséges energiát, a házakban pedig roppant kellemes munkájuk van: a tv-szobában tornázva szaporodnak. A szaporulatot aztán átzavarhatjuk egy másik szobába dolgozni. Ha az épület elérte maximális befogadóképességét, akkor a szaporulat kisétál a mezőre. Ebből adódóan egyértelmű, hogy legalább egy fic-

rögtön bedobálhatunk még egyet-kettőt (vagy akár többet is, mert egyértelmű, hogy minden munka gyorsabban halad, ha többen dolgoznak rajta). A házat az építők nemcsak karbantartják, hanem automatikusan nekifognak némi upgrade-nek is. Alapból egy nagyobb területű (több Kopárt befogadó) lakóházat kezdenek el fabrikálni, de az építő műhelye feletti ikonnal más utat szabhatunk a fejlesztésnek: kutatólaborrá vagy barakká alakulhatunk. Ha a munka befejeztével a ház mégsem akar növekedni, azon segíthetünk azzal, hogy arrább pakoljuk az útban levő köveket – de egyszerűbb már eleve olyan házhelyet kinézni, ami körül bőven van szabad hely.

AZ OKOS TUDÓSOK

A mezőn levő tudósok akkor kezdenek el energiát gyűjteni, ha az egyik alapházunkat már átépítettük

szőrmókok ellen. Mivel kissé rövidlátóak, és csak akkor hajlandók egy jó nagyot beverni egy Szőrmóknak, ha az a közvetlen közelben van, eleinte szükség lesz a mancsra is, hogy a "hadműveleti területre" teleportáljuk. Energiát akkor kezdenek el gyűjteni, ha az egyik alapházat átalakítjuk barakká. Minden egyes házunkban érdemes egy pár főből álló "helyőrséget" állomásoztatni, amely egy homokzsákot püfölve folyamatosan magasan tartja a harci szellemét – és mellesleg megvédi házikónkat attól, hogy egy arra kódorgó Szőrmók elfoglalja (mindig két támadó katona kell ahhoz, hogy egy védőt kinyiffantson). A barakkban és nagyobb lakóházakban levő katonáknak ezenkívül plusz haszna, hogy kézigránátokat és töltényeket is



gyártanak, szabadban levő kollégáiknak, akik így már messzebbről is komoly fenyegetést jelentenek a Szőrmókok testi épségére (ráadásul ilyen fegyverrel már egy találat is elég, hogy a gaz ellenség kicsiny szitakötővé változva elröppenjen a Val- és Meghallába.)

FEGYVEREK

Most pedig következzenek a rettenetes fegyverek, amelyek láttán még a Sylvester Stallone-filmeken nevelkedett ifjúság is sikoltva



menekül a spájz biztonságot nyújtó fedezékébe. A tudósok műhelyének ikonjára kattintva választhatunk ki megépítésre, egyszerre maximum hatot (egy újabb szörnyűség feldezése után persze törölhetünk már egy szükségtelenné váltat). A fegyverek ki- és újrafejlesztéséhez némi idő szükséges, ami annak a függvénye, hogy az összes épületünk laborjaiban hány tudósunk dolgozik az ügyön. Minden fegyver csak egy bizonyos ideig fejti ki hatását, és a hozzájuk jutás alapján két kategóriájuk van. Az elsőbe tartozók folyamatos fejlődés folytán válnak választhatóvá; rendszerint van nagyobb kaliberű (azaz hatásfokú) változatuk, ami a V1.0 változat megépítése után válik választhatóvá; bevetésükhöz szükség van egy tudósra, ami a célpontba szállítja (ez némi időt vesz igénybe); a bevetés után pedig automatikusan újjáépülnek. Ezeknek a legtöbbje valamilyen csapda vagy ágyú. A csapdák egyaránt alkalmasak támadó és védelmi célokra (utóbbiakra azért, mert a mi Kopárjainkra nem hatnak) – az egy másik kérdés, hogy én azért csak jobban szeretem a Szőrmók-házak bejáratai elé telepíteni őket. Az alapvető csapda a Pit, amely elnyel egy Sir Mawkot, a továbbfejlesztett változata többet is. Érdekes változata a Popper, ami nemhogy elvesz, hanem hozzájuk ad: héliummal addig fújja fel az áldozatot, amíg szét nem pukkad. Másik variáns az Electrohead, ami "némi" feszültséget kelt a belebotorkáló delikvensekben. Van ezenkívül még hatalmas egérfogó cápafogakkal és aknamező – működésük oly szörnyűséges, hogy el sem mondom. Az ágyúkhoz és a katapulthoz nagy reményeket fűztem, hogy rémisztő bombázásokkal ronthatom földig Szőrék otthonait, de reményeimben csalatkozni kellett: a saját Kopárjainkat lőhetjük át velük egy Targettel megadott helyre (ez talán akkor jó, ha a Workerek energiája nem elég a reptetésre), illetve van olyan változat, ami a Szőrmókokat lövi az égbe, enyhe egészségkárosodás mellékhatással. Ebből a kategóriából az egyik legjobb fegyver a földrengés, ami gyönyörű lyukakat váj a cél környékére, és persze rendesen ad az útjába akadó épületeknek is. A játék hiperfegyvere a Big Hit (vagy valami hasonló, címere a Kopárfej két ököl között), a Popula Armageddonjához hasonlító móka: a tengeren egy sziget jön létre, ahová minden szereplő elrepül a mindent eldöntő Kopárs versus Szőrmóx összecsapásra. Az veszt, aki előbb hal ki.

A fegyverek másik kategóriájához szükség van mindenekelőtt egy laborra. Éles szemű megfigyelő már nyilván észrevette, hogy a pályákon nagy számban képviseltetik magukat az állatvilág Kopároktól és Szőrmókoktól eltérő képviselői is. Ezeket a laborra ejtve tudósaink egy-egy újabb tömegpusztító fegyvert fedeznek fel. Az így kifejlesztett fegyverek célbajuttatásához nem szükségeltetik idő (azonnal hatni kezdenek), de csak addig épülnek automatikusan újra, amíg van hozzájuk "töltény" (újabb állatkákat kell a laborba dobálni). Innen már csak erős idegzetűek olvassák tovább! Az első csodafegyver a görényből készül, ami – minő csoda – természetesen egy bűzbomba lesz. Egy szőrmók házra helyezve a lakosság valami miatt hanyatt-homlok kitódul onnan. Hasonló hatású csapásmérő eszköz gyártható kígyókból is. A nyusziból csodálatos fogamzásserkentő készülhet: egy saját házunkra helyezve egy ideig kétszer olyan gyors lesz a szaporulat. Eme életelixír ellentéte gyártható a rókából: a célbavett Szőrmók-házban a felére csökken a fogamzás. Az állatokat a tengerbe is hajigálhatjuk: ilyenkor emlősből visszaminősülnek hallá, amelyeket a laborba szórva halesőt gyárthatunk – a fehérjedús táplálékot összecsipegetve katonáink kétszeres hévvel fogják a harcba vetni magukat. Ugyan nem állat, de azért igen használható a kő (mellesleg a kedvencem), amely a sziklaeső alapanyaga. Ellenszere Mary Poppins esernyője, ami megvédi Kopárjainkat az égből zuhogó kövektől. Most pedig jön a legvérengzőbb vadállat: a tehén. A trójai faló mintájára elhelyezzük Szőrmókfalva közepén, ahol a gyanútlan ellenfeleink egyszerre csak ijedten figyelnek fel rá, hogy az eddig békésen legelésző kérődző tüzes istennyilákat köpködve felrobban. Már nem egészen emlékszem hogyan (talán birkából), gyártható szárazföldi cáparaj is, amelynek derék tagjai a konkurencia falujának közepén úszkálva Szőrmókokkal csillapítják éhüket. A mi Kopárainkból nem kérnek, de ha az ellenfél veti be ellenünk, akkor lehet szelidítő varázslatot gyártani, ami kezes báránnyá változtatja Cápalit és Cápetit. Másik módszer ez ellen, hogy a Kopárokat gyorsan felküldjük egy közeli fára.

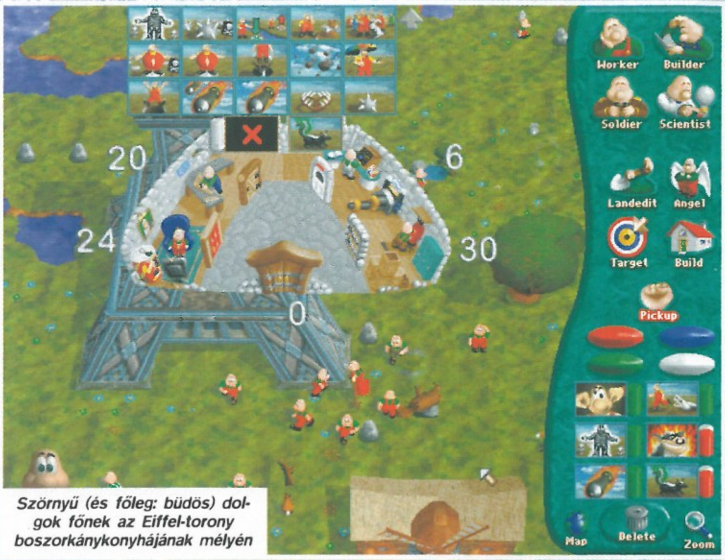
A fegyverek természetesen kombinálhatók egymással, és ezzel sokkal kellemesebb hatást érhetünk el: teszem azt telipakolgatjuk Szőrék küszöbét néhány csapdával (mindegy milyennel, de én a héliumot komálom); amikor már jópár a helyén van, elindítunk egy sziklaesőt a küszöb elé; majd rögtön beejtünk egy bűzborzot a házikóba. Az azonnal előseregl ő Szőrmókokkal ha nem végeznének az aknák, megteszik helyettük a kavicsok. Hehe...

SÚLYOS DARAB

Különösebb kommentár nem szükséges a fentiekhez. A 11. pályától kezdve élesben megy a móka, a Föld országairól (vagy inkább földrajzi egységeiről) mintázott terepeken. Az oktatástól eltérően itt csak egymás utáni sorrendben lehet játszani a 45 pályát (és mivel a játék megjegyzi, hogy melyik pályán hagytuk abba az ügyet, tulajdonképpen el nem tudom képzelni, hogy minek kellett a save opció). Alkalmasint meglepetés is éri az embert (már azon kívül, hogy a 15. pályától kezdve a Szőrmókok elég rendesen bekeményítenek): Franciaországban például egy Eiffel-toronynak álcázott lakóházban már egyből 40 katona és 20 építő fogadott – volt miből gazdálkodni.

A kivitelezéssel nincs gond: a kezelőfelület halál egyszerű, a grafika hi-color (bár csak 640*480-ban fut), a zene pedig pontosan a játék debil hangulatához illeszkedik (persze öt percen belül már elég idegesítővé válik). A Tutorial résznél kicsit csodálkoztam, hogy a masina teljesen lipótnak néz, de ahogy a küldetésekben kezdett egyre morcosabban játszani, egészen megkedveltem a Skullcapset. Vérre áhítozó quakereknek igazából nem ajánlott, azoknak viszont annál inkább, ekik komálják az egyszerű, és enyhén dilinyós játékokat.

CoVboy



Szörnyű (és főleg: büdös) dolgok főnek az Eiffel-torony boszorkánykonyhájának mélyén


Kombinált offenzíva Szőrék laborja ellen, sziklaesővel, héliummezővel, miegymással

Újabb korszakos jelentőségű technikai vívmány született: a robbanó tehén!


Mint a mókus fenn a fán, a sok Kopár oly vidám...


Skullcaps

FEJLESZTŐ: Creative Edge
KIADÓ: UbiSoft
WEBSITE: www.edgies.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P133, 16 MB RAM
Ajánlott: P166, 32 MB RAM
3D-gyorsító: nincs
Multiplayer: modem, LAN, Internet

Külcsín/belbecs

Látványosság	■■■■■■□□□□
Játszhatóság	■■■■■■■■■■
Szavatosság	■■■■■■■■■□
Zenebona	■■■■□□□□□□

Summa summarum

ZsebPopulous elborultabb játékosoknak

végítélet

83%

Mini Sim City

Be kell vallanom, hogy amikor az első előzetes képek tavaly nyáron megérkeztek az Anno 1602-ről, igencsak felcsillantak a szemeim: gyarmatok, telepesek, kalózok, gátlástalan szabadkereskedők ágyúkkal teletűzdelt vitorlásokon – hmmmmmm, ez egy nekem való játék lesz! Mindig is a szívem csücskei voltak az ilyen stílusú stratégiák. Tovább fokozta a várakozásomat, hogy – lévén a játék a német Sunflowers csapat szüleménye – német nyelvterületen előbb is jelent meg, és a germán lapok az egekig dicsérték (igaz, egy kukkot nem értettem belőlük, de az értékelésükben levő arab számokat még le tudom fordítani). Így tehát boldog csatakiáltással támadtam be az 576 Shopot, amikor megjelent a polcain, felhúztam otthoni árbocrudamra a Jolly Rogert és gondoltam elvermelek vele néhány hétre. Rosszul gondoltam – nem kellett hozzá annyi idő...

A cím láttán nem kell különösebb képzelőerő, hogy az ember hozzávetőlegesen behatárolja, hogy mikor játszódik a játék, az elég közepes színvonalú introból pedig kiderül a hely is: az Újvilág gyarmatosításra váró szigetein. Talán az egyesült Európa eszméje lebeghetett az elkövetők szeme előtt, de nem spanyol konkvisztádorokat, francia flibusztíreket avagy angol kalózkereskedőket fogunk alakítani – egyszerűen csak választunk egyet a négy színes zászló közül, a náció tehát teljesen lényegtelen. Ugyanúgy fiktív a helyszín is: a program minden játék elején véletlenszerűen generál egy 10-15 szigetből álló pályát, amelyet majd a négy játékos kedvére gyarmatosíthat. Ez elsőre nem hangzik különösebben rosszul, de a szigetek mérete, továbbá az a bizonyos véletlenszerűség már magában hordozza a játékmenet negatívumait. De ne vágjunk a dolgok elébe, ezen majd később csemegézünk.

Az öt rövidke Tutorial "küldetésben" elsajátíthatjuk a városépítés, a diplomácia a kereskedelem és a harcok irányításának alapjait (legalábbis úgy-ahogy), ezenkívül még játszhatunk campaignt (Continuous Play) és scenariokat. Ezek itt merőben poétikus megnevezések, mert az ún. "campaign" (azaz hadjárat) arról szól, hogy különösebb megkötések nélkül a játék végtelen ideig tart, nincs semmi különösebb cél. (Illetve nyilván az lenne a cél, hogy idővel elfoglaljuk az összes szigetet, de ennek azért lesz néhány apróbb akadálya.) Sajátosak a scenariok is, amelyekben egy-egy adott létszámú és minőségű populációval rendelkező gyarmat létrehozása a cél: a küldetéseket ugyanis csak sorrendben lehet játszani, miután az előzőt teljesítettük, csak akkor választható a soron következő. Ez lehet szerencsés megoldás mondjuk egy autóversenyben, vagy akár egy stratégiában is, ahol a küldetések egy bizonyos történetet mesélnek el (lásd például Settlers III vagy Knights and Merchants) – de itt ez kevésbé tűnik jó ötletnek.

Vérfagyasztó tengeri viadal gyakorlás közben – Nelson forog a sírjában



KEZDETBEN VALA...

A játék kezdetén mind a négy játékos egy-egy kis kereskedelmi hajóval rendelkezik, és az első feladat az első település megfelelő helyének kiválasztása. Hajónkkal egy sziget mellé leparkolva a szem használatával fel lehet mérni a nyersanyagforrásait: egyrészt található-e a szigeten valamilyen ásványkincs (vas vagy arany), illetve a föld milyen növények termelésére alkalmas. Mindenképpen olyan szigetet keressünk, amelyen van vas (erre később az alapvető fontosságú szerszámok gyártásához szükség lesz) , illetve vannak hegyek (onnan pedig követ fogunk bányászni).

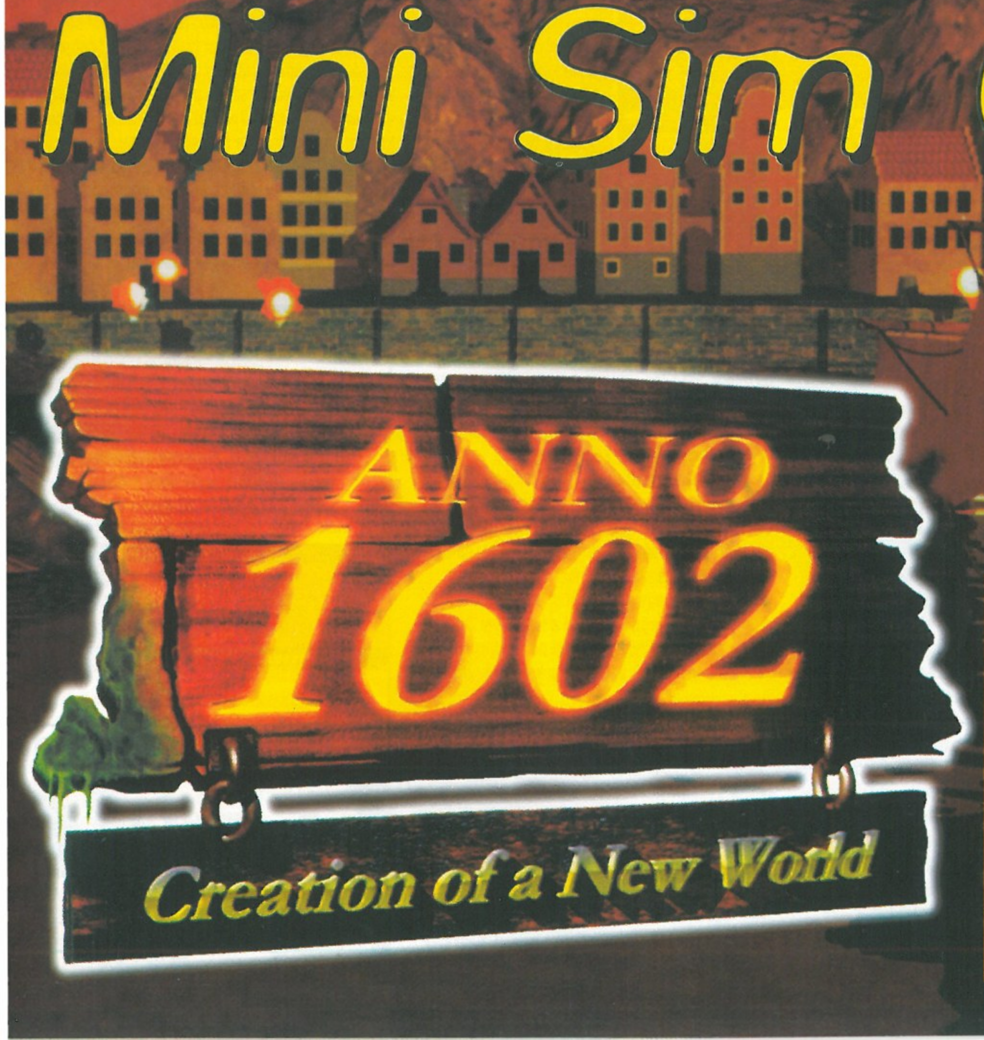
Ki korán kel, aranyat lel! Aki későn, az is, csak jól körbe kell néznie



A megfelelő sziget kiválasztása után fel kell építeni egy kikötőt, kipakolni a hajón levő nyersanyagokat, és már kezdődhet is az új gyarmat építése-szépítése! Ez egy amatőr Settlersezőnek sem jelent majd különösebb problémát: minden nyersanyagot előállító épületnek van egy vonzáskörzete, ahol a termelés zajlik; minden épületnél szükség van rá, hogy bekössük az úthálózatba, amelyen keresztül a megtermelt cuccokat taligásaink a feldolgozóba, avagy a legközelebbi raktárba továbbítják; továbbá szükség van munkásokra, akik dolgoznak benne. Ha egy épület valamilyen hiány (munkaerő, szerszám vagy vetemény) miatt nem termel, a tetején forgó kérdőjel mutatja. Kezdetben csak az alapvető épületekkel rendelkezünk, a továbbiakat a gyarmat fejlődésével kapjuk meg. (Hogy ez minek a függvénye, azt a kézikönyv titokban tartja, de nekem úgy tűnt, hogy a populációé: rendszerint minden ötvennel történő népszaporulat után tűnt(ek) fel új épület(ek).)

Egy új épület felhúzásához három alapvető építőanyagra (illetve valamelyik kettőre), azaz fára, kőre és szerszámokra, valamint némi készpénzre lesz szükség. A nyersanyagok közül kezdetben csak a fát tudjuk pótolni egy (vagy inkább két) erdész bácsi segítségével, akik egyben fűrészmalomként is szolgálnak. Az alapvető épület kezdéskor a piactér: egyrészt itt tárolunk majd minden cuccot, másrészt ennek (avagy egy kikötőnek) a hatókörében lehet bármilyen új épületet felhúzni, azaz további terjeszkedéshez majd újabb(ak)ra is szükség lesz. Ezután elkezdhetjük felhúzni reménybeli telepeseink lakóházait, amelybe azok szép lassan elkezdenek beszállingózni. A város menedzselésének (azaz a fejlődésnek) további feladata a továbbiakban az, hogy polgáraink különböző igényeit úgy elégítsük ki, hogy közben biztosítsuk a nyersanyagok megfelelő utánpótlását, továbbá az épületek építési és fenntartási költségeit ellensúlyozzuk az adókkal és a kereskedelemmel.





A civilizáció újabb áldása: gyönyörű akasztófa épül CoVboyville főterén



A PLEBS IGÉNYEI

A jónép igényei két főbb csoportra oszthatók: fogyasztási cikkekre és épületekre. Az előbbiek közül a legalapvetőbb természetesen a kaja, amelyhez több módszerrel is hozzájuthatunk: kezdetben a legegyszerűbb pár halászkunyhó a parton, vagy mondjuk vadászkunyhók az erdőnek azon részein, ahol sok szarvas bóklászik. Mivel a pecázás nem túl hatékony, továbbá a vadászok idővel kiirtják a szarvasokat (vagy csekélységünk az erdőt), idővel szükség lesz néhány szarvasmarha istállóra, valamint egy mészárosra, aki majd felszabdalja szegény teheneket. Az élelmezés leghatékonyabb módja mondjuk a szántóföld/malom/pékség termelési lánc lenne, de ezzel két probléma is van: a három épület építési és fenntartási költségei jóval nagyobbak, mint az állattartásból származók, továbbá a dolog már akkor meg van lőve, ha a föld nem, vagy csak félig alkalmas búzatermelésre. A jónép másik alapvető vágya a ruha, pontosabban a szövet, amit a juhfarm/gyapjúfonó páros biztosít. Ezt később kiegészíthetjük egy szabóval, aki a szövetből ingeket készít (de ez nem szükségleti, hanem exportcikk), továbbá nyersanyagtermelőként a későbbiekben még beléphet a gyapotültetvény. A többi terményigény már luxuscikk, sorban: fűszer (fűszerültetvény), pia (szőlőkert/borospince vagy cukornád/rumlepárló), cigaretta (dohányültetvény/Marlboro művek), illetve ha ezek ki vannak elégítve, a kakaó (kakaóültetvény). Mint az épületekből látható, a legtöbb cikkhez szükség van egy ültetvényre is (egy házikóra úttal, és veteménnyel a vonzáskörzetében), ezzel a kis sajátossággal kapcsolatban viszont akad egy-két "kisebb" malőr, hogy csak egyet említsek: egy-egy sziget talaja mindössze HÁROM különböző ültetvény termelésére alkalmas, azok közül is egy-kettőt csak félig, ami azt jelenti,



Vidám pestis kaszálgatja derék népemet (meg budais, csak az most épp nem látszik), itt az ideje egy SOTE-klubnak

hogy az ültetvény fele mindig ki van száradva és nyilván feleannyi a termés is... Nyumm!

A jónép igényeinek másik csoportját a különböző civil épületek képezik, amelyek közül a sürgősebbeket szóvá is teszik: kezdetben azonnal vágynak egy kisebb templomra, majd nemsokára egy kocsmát is szeretnének. (Tényleg van valami valóságalapja ennek a kezdésnek, bár a sorrenden én vitatkoznék...) Idővel kelleni fog nekik egy iskola, illetve nagyobb lélekszámnál a templomokon kívül egy katedrális is. Mondjuk nem szólnak külön érte, de az időről-időre kitörő tűzvészek és pestisjárványok megfékezésére szükség lesz tűzoltókra és doktor bácsira is. Sajátos civilizációs vívmány még az akasztófa – mondjuk nálam még egyszer sem lázadt fel a jónép, de én mindig szoktam építeni egyet, mert szerintem javítja a városképet.

A szükségleteik kielégítése több áldásos hatással is van polgárainkra: egyrészt fejlesztik lakóhelyeiket (egy nagyobb házba több lakó fér) és "minőségüket" (mondjuk átváltoznak telepesből polgárrá), másrészt – és ez a fontos! – több adót lehet kisajtolni belőlük. Egy lakóházra kattintva megnézhetjük, hogy a kivetett adó milyen arányban van a város szolgáltatásaival, és akár házanként más-más adót szabhatunk meg. Az adóemelésnél szintén van némi baki: ha túlzott adót vetettem ki, akkor természetesen idővel leléptek egy páran, de a visszamaradottak nemhogy növelték volna az igényeiket, hanem *csökkentették* (például egyszerűen lemondtak a fűszerről). Sajátos közgazdasági elképzelés, de az állam szempontjából mindenképpen hasznos – ajánlom kormányunk figyelmébe.

MINDEN ELADÓ (ÉS MINDEN ELFOGYOTT)

Térjünk át a kereskedelemre, amely két részből fog állni: mivel a szigetek adottságaiból adódóan eleve több településre lesz szükség, a belkereskedelemben fogjuk kicserélni településeink között a terményeiket, a külkereskedelemben pedig anyagi helyzetünk javítása érdekében exportáljuk a feleslegünket, illetve importáljuk a szükségletet (ez utóbbiból csak a szerszámokat szoktam erőltetni ideig-óráig, mert ha fizetni kell, az rendszerint igencsak borzolja amúgy is labilis lelkivilágomat). Kereskedni az alábbi négy csoporttal lehet:

- **szabadkereskedők:** ők szép számban akadnak a játékban, de nem tartoznak egyik félhez sem. A kikötőknél be lehet állítani négy árucikket, amelyeket venni avagy eladni óhajtunk. Megadhatjuk még a mennyiséget és az árat is, ami tényleg nagyon szép – a baj csak az, hogy ez az üzlet igencsak esetleges. A szabadkereskedők ugyanis nem feltétlenül óhajtják megvenni a minimális árú cikkeinket, mint ahogy nem feltétlenül hoznak hajóikon olyan cuccot sem, amelyért a maximális árat kínáljuk. Óh, minő kár...
- **bennszülöttek:** a szigetek között hajókázva néha letűnt kultúrák maradványaira bukkanhatunk. A törzsfőnök kunyhójára kattintva az egyszeri játékos megtudhatja, hogy az indiánok igényei itt is azok, amelyekkel "civilizálásuk" megtörtént: posztó és főleg pia. Ez az üzlet barterben megy, azaz a bennszülöttekkel nem pénz- hanem cserekereskedelem folyik. Kínálatuk rendszerint fűszer vagy cigaretta. (Pedig én még szerettem volna eladni őket rabszolgának, vagy lehajtani egy kicsit a bányába, hogy derék népemnek ne kelljen ilyen földhöz ragadt (sőt, föld alatti!) ténykedésekkel foglalkoznia – de ezt sajnos nem lehetett.) Itt is akad azért baj: szárazföldön nem lehet velük csereberélni (pedig a többi játékossal ellentétben letelepedhetünk akár a szomszédjukba is), ha pedig a törzsfőnök háza nem a parton fekszik, akkor néha a hajónk valamilyen titokzatos okból kifolyólag nem akarja kipakolni a rakományát. Uff! – ez kicsit idegesítő.
- **a másik három játékos:** velük előbb a diplomácia menüpontban kereskedelmi egyezményt kell kötnünk. Ezután az ő kikötőikben is kereskedhetünk, és a piacaikra vagy dokkjaikra kattintva megtudhatjuk, hogy milyen cikket és milyen mennyiségben vennének/adnának el. Néha így egész jó kis bizniszeket lehet csapni – az egy más kérdés, hogy azok a dög szabadkereskedők mindig előttünk érnek oda...
- **(kalózok):** ők azért vannak zárójelben, mert ugyan a kézikönyv szerint lehet velük jó kis fegyverüzleteket kötni, de az én gyümölcsöző üzleti kapcsolataimnak némi gátat szabott az a tény, hogy egyetlen árva kalózzal sem találkoztam a játékban (pedig elég sok órácskát eltöltöttem vele), leszámítva talán azt az egy incidenst, amikor egy ismeretlen hajó érkezett CoVboygrád kikötőjébe, és egy rakomány másolt Anno 1602-t kínált eladásra – őket viszont elküldtem a jó BSA-ba...


Hopplá! Mintha egy kicsit csődbe mentem volna

Ha valaki elég sok időt eltölt az üggyel, akkor a kezdeti egy hajóján kívül a kis és nagy hajóműhelyeiben idővel újabb kereskedelmi és hadihajókat építhet. A kereskedőhajóknak meg lehet adni automatikus kereskedelmi útvonalakat is ('A' városból vigyen/hozzon valamit 'B'-be), amivel részben automatizálhatjuk a kereskedelmünket.



Virágzó város – természetesen nem az enyém

A NAGY (?!) HARCI (?!) HELYZET

Aki lelkiismeretesen megtanulgatta a játékot, az már tudja, hogy a Tutorial utolsó két része az ún. tengeri és szárazföldi "csatát" tanítgatja a t. játékosnak. Na, az én szemem már ott elkerekedett egy kicsit, nemcsak a három főből álló rettenetes ármádiák vérfagyasztó összecsapásától, hanem a látványtól is, amely kb. a C-64-es Pirates! nyújtotta grafikai katarzissal vetekszik. Nevezett játék ugyan igen előkelő dobogós helyen áll all-time top-listámon, de ha jól emlékszem, az vagy tíz évvel ezelőtt volt, továbbá a 64-es grafikai képességei mintha nem egészen vetekedtek volna a mai PC-kkel... Szóval ez gagyi. Ami nem is olyan szörnyű baj, mert mondjuk a Caesar III harci részei sem vonultak be a halhatatlanok csarnokába, viszont a játék ettől függetlenül is császár volt. A baj ott kezdődik, hogy itt a többi játékos roppant békésen játszik: ők nem támadnak, még a világ pénzéért sem. Oké, az ismerőseim a megmondhatói, hogy én halálosan pacifista ürge vagyok, nagy Mercedes-jelek vannak a hátamon és csak merő véletlen, hogy a kedvenc játékom a Panzer General meg a Civ2 – na de ennyire azért nem! Így tehát kénytelenek leszünk a hadiállapothoz mi visszavonni a diplomácia-menüben a békeszerződést (meg esetleg a kereskedelmi szerződést is, hogy még mérgesebbek legyenek). A probléma következő lépcsőfoka az, hogy itt kicsit költséges és rettenetesen hosszadalmas mulatság a háború: kell hozzá ugyebár egy rakás vasbánya (amiből szigetenként jó ha kettőt-hármat fel lehet húzni); kis erőd és nagy erőd a katonákhoz; kardkovács, puskakészítő és ágyúöntő (ami mind a szerszámtermeléstől vonja el a nyersanyagot); hajóépítő és hajók, amelyek majd elszállítják a hódító hadsereget – és akkor még nem beszéltünk a nyersanyagszükségletről és főleg a költségekről. Mondjuk időm az van, szóval nagy nehezen kibekkelhetném azt a pár – valós időben vett – napot, amíg ez eltart, de akkor jön a következő bökkenő: nyilván valami rosszindulatú pletykát hallhatott a többi játékos rólam, mert mire egyáltalán odáig eljutok, hogy elkezdek kardokat gyártani, addigra sündisznóállásba vonulnak: szépen körbeveszik a szigetüket várfallal, és további sok szerencsét kívánnak az agresszív hajlamú látogatónak. Ez teljesen szabálytalan! Legalább egy B-52-esem lenne. Vagy egy ici-pici cirkáló rakétám. Vagy egy Kövér Berta. Vagy akármi, hogy átkokon kívül egyebet is tudjak szórni. Na mindegy. A harci dolog egyébként egyszerű: az elkészített fegyverek az erődbe kerülnek, ahol szép sorban kiképezhetünk gyalogos, lovas, muskétás és ágyús csapatokat, amelyek megfelelő mennyiségű fegyver birtokában kivonulhatnak. A csatamezőn C&C-módszerrel kijelölhetjük, formációkba rendezhetjük és a célpont kijelölésével mozgathatjuk (vagy támadásba küldhetjük őket), ha nincs előttük valamilyen akadály (az erdőt például nem nagyon szeretik, mint ahogy az épületeken sem szeretnek átmasírozni). A hajóknál hasonló a helyzet: a mozgatásuk hasonló a szárazföldi csapatokéhoz. Kötözködni lehetőség szerint akkor kezdjünk, ha már legalább honvédelemre akad néhány katonánk, ugyanis hamarosan partraszállásra számíthatunk, és a gaz ellenség rendszerint a piacokat kezdi szétverni, ami ugyebár az egész város működésének a kulcsa.

ÓH URAM, ÉN NEM ILYEN LOVAT AKARTAM!

Kezdjük azzal, hogy el nem tudom képzelni, hogy mi az ördög tetszett annyira a németeknek az Anno 1602-n. (Leszámítva talán a nyelvet, de hát van német Settlers III is, Knights and Merchants meg pláne.) A zenéje mondjuk tényleg nem rossz, és a kezelőfelület is igen egyszerű, logikus és barátságos. Amíg a térképen vagyunk, a grafika mondjuk jó közepes (a legnagyobb nagyításban már majdnem fele olyan jól néz ki, mint a Caesar III). Szavatosság szempontjából tök jó ötlet, hogy mindig új pályát generál a játék. Arra viszont tán akkor figyelni kellett volna, hogy a termőterület legalább egyenlő arányban oszoljék meg a szigetek között – kaptam ugyanis olyan játékot, ahol kettő kivételével az összes szigeten gyapotot, cukornádat és kakaót lehetett termelni. Arra a két szigetre, ahol fűszert is, természetesen betelepedett a konkurencia, akik nem engednek letelepedni, megtámadni meg a fentebb ismertetett okok miatt kicsit nehézkes őket. (De még ha menne is, akkor sem tudom, honnan szültem volna dohányt.) A másik marhaság a szigetek mérete: ahhoz, hogy egy település elkezdjen kellemesen üzemelni, rendszerint sosem elég a hely, így mindenképpen muszáj több szigetet gyarmatosítani. Egy új település fejlesztésekor azonban megint egy csomó költség érkezik, tehát a gazdaság állandóan pengeélen táncol: vagy a nyersanyaghiány miatt döglenek be a városok, vagy a pénzhiány miatt megyünk csődbe.

Mindent összevetve: az a játékos, aki ennek a stílusnak eléggé megszállott rajongója, talán elszórakozhat az Anno 1602-vel egy darabig, de el nem tudom képzelni, hogy a Settlers III, Caesar III vagy akár a Knights&Merchants ellenében labdába rúghatna ez a játék.

CoVboy

Anno 1602

FEJLESZTŐ: Sunflowers
KIADÓ: Infogrames
WEBSITE: www.infogrames.co.uk
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P100, 16MB, 2MB videókártya
Ajánlott: P166, 32MB RAM
3D-gyorsító: nincs
Multiplayer: modem, LAN (4 fő)

Külcsín/belbecs

Látványosság
Játszhatóság
Szavatosság
Zenebona

Summa summarum

Ebből a témából sokkal többet is ki lehetett volna hozni

végítélet

76%

CSITT!

POWER SLIDE

A későbbi pályák és a jobb kocsik behozásához névnek kell beírnunk az alábbiakat:

AARON FOO: Advanced nehézségi szint
MEGASAXON: Insane nehézségi szint

Az alábbi cheateket pedig játék közben tudjuk megadni:

BLAST: a többiek lökdösése
BOMB: bomba
BURN: lángszóró
GLIDER: kormányozhatóság ugratás közben is
HOVER: légpárnás mód
ICBM: rakéta autó
JUMP: ugratás
LAUNCH: a nézőpont leválása, amit aztán a "Z"-vel lehet mozgatni, miközben az "X"-szel pedig kocsikat lehet kilőni
LIGHT: könnyű autó
LUNAR: csökkentett gravitáció
SLEEP: az ellenfelek elalszanak a volán mögött
SLIPPY: csúszós útfelszín
SPIDER: fel lehet mászni bármilyen meredek falon
STICKY: jobban tapadó kerék
SUCK: mágneses vonzás az autók között
WARP: az idő lelassítása (az Alttal lehet szabályozni)
TWISTER: tornádó az autó felett, ami az összes ellenfelet magával ragadja

CSITT!

S.C.A.R.S.

Itt jön néhány kellemes kis kód a szó szerint állati autóverseny a kupák és az autók előhívásához! A cheatek megadásához először menjünk az Options menü Settings pontjába, ahol a menü alján írhatjuk be az alábbi kódokat:

GLASSX - Crystal kupa
ROCKYY - Diamond kupa
ZDPEAK - Zenith kupa
XPERTS - Master szint
DESERT - Skorpió autó
RATTLE - Kobra autó
RUNNER - Gepárd autó
MYSTER - Leopárd autó
ALLVID - Az összes autó

GRIM FANDANGO (3. rész)

Utoljára ott hagytuk abba, amint sikeresen kifutottunk Rubacava kikötőjéből a Limbo gőzösön, vadonatúj harmad fedélzeti almatróz állásunkban. Mint az már az eddigiekből is kiderült, Manny élelmes egy halott: a múltkori egy évnyi sikálás egy szép kis bárt hozott a konyhára, a mostani pedig – természetesen egy év elteltével – egy szép kis hajót. Manny kapitánnyal legközelebb a Glottis koma által jelentősen felturbózott hajó parancsnoki hídján találkozunk, amint az egyik matróz jelenti, hogy vámosok akarnak a fedélzetre lépni. Takargatnivaló híján erre természetesen megadjuk az engedélyt. A matróz távozta után hirtelen egy csontgalamb ereszkedik a fedélzetre, a forradalom nagy vezérének, Salvador Limonesnek gyorsfutára, aki azt a hírt hozza, hogy Meche nem érkezett meg a kikötőbe: leugrott a fedélzetről a Gyöngyért, ami a tenger mélyén fekszik, de varázsereje minden halandónak (illetve halottnak) egyaránt megdobogtatja a szívét. Kapunk egy térképet a helyéről, továbbá azt a nem túl vidám információt, hogy azért nem árt vigyázni, mert nem várt csapdák leselkednek ránk...

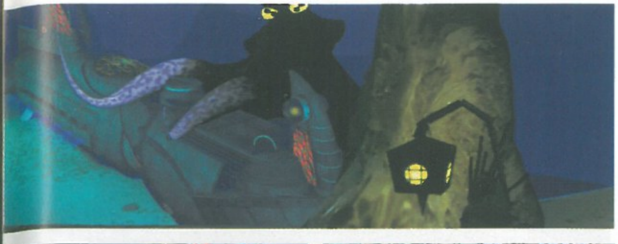
Miután a hídon kibámészkodtuk magunkat, baktassunk le szépen a fedélközbe, ahol szörnyű látvány fogad bennünket: a "vámosok" igen alapos munkát végeztek, mert mindenütt virágba borult matrózok tetemei fekszenek. Ránk is valami hasonló sors várna, mert a folyosó végén megjelenik két alak igen morcos kinézetű mordályokkal galoppozik felénk – de szerencsére Glottis koma gyorsan beránt bennünket a gépházba. Az öltönyös vámosok vadul dörömbölnek az ajtón, de mivel kevés hajlandóságot mutatunk a kinyitására, neki is készülnek a robbantáshoz. Ahol az egykori sikeres almatróz lett a kapitány ugyan nem igazán illik ilyet mondani, de talán most tényleg jó lenne olajra lépni...

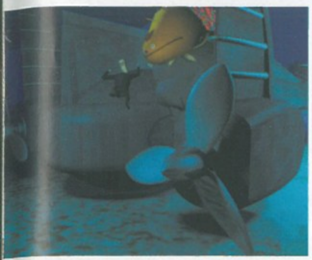
A gépház két ablakán kikukucskálva a hajó két horgonyláncát látjuk, a piros gombokkal pedig felhúzhatjuk/leengedhetjük őket. Felhúzott állapotban esetleg a kaszával lehetne piszkálni őket, de egyelőre nem érjük el egyiket sem. A motor vezérlőpultján levő két karral tudjuk a jobb és a bal oldali hajócsavarokat üzemeltetni (elengedni úgy kell, mintha tárgyat tennénk el). Ha az egyik horgony fel van húzva, akkor annyit mozoghatunk, amennyit a másik enged, mint ahogy azt a víz alatti nézet is mutatja. Ebből a nézetből az is kiviláglik, hogy a horgonyláncok vannak olyan hosszúak, hogy a hajót átúsztassuk felettük és mellesleg ez is a cél. Legcélszerűbbnek az alábbi sorrend tűnik (de meg lehet a másik oldalon is csinálni): jobb oldali horgony fel; jobbra, amíg a horgony átúszik a hajó alatt; jobb horgony le. Ha most azonnal visszahúzzuk a horgonyt, az felhúzza magával a balt is, amit a kaszával most már elérünk a kajütablakból. Miután beakasztottuk a horgonyt az ablakkeretbe, húzzuk "fel" a bal horgonyt. A rémisztő recsegés-ropogás hallatán Glottis érdeklődik, hogy ugyan mi volt ez, de Manny megnyugtatja: csak a perforáció. Hogy mire is gondolt pontosan, az rögtön kiderül, mihelyt hátramenetbe tesszük a csavarokat: a hajótest kettészakad, mi a hátsó fertállyal elporzunk – két gengszter pedig ott áll megfürödve a hajó első részén, ami szép csendben követi a Titanic példáját...

A térkép alapján hamarosan leparkolunk a Gyöngy lelőhelyén. A parkolás alatt itt az értendő, hogy lesüllyedünk a tengerfenékre, bár egy kissé elsodródva. Kicsit setét is van, ráadásul Glottis először mókás tengerésztörténetekkel szórakoztat bennünket holmi tengeri szörnyekről, majd azzal, hogy ő nem vizidémon, hanem szárazföldi és fuldoklik. Manny megnyugtatja, hogy ha szív nélkül tudott élni, akkor levegő nélkül is kibírja egy kicsit. Előbb-utóbb a közelben átsiet egy Chepito nevű figura is, aki elég mókás arc. Azért sétál itt a tengerfenéken, hogy gyalogszerrel jusson ki a Halottak Földjéről. Igen szórakoztató társalgást folytathatunk vele a hajókról, navigációról, a csak tengerészmesékben létező Gyöngyről (ott világít a háttérben...), de még vidámabb lesz, ha hangos nótázás közben hozzászegődünk. Miután egy kör után visszatértünk, rájövünk, hogy alapvető gondok vannak a "Hold" alapján történő navigációjával, így tehát próbáljuk meg inkább lerángatni a fejéről a lámpást. Nem igazán megy, és eléggé zokon is veszi, így tehát amikor a következő köréből visszaért, ragadjuk meg a lámpásánál és balra húzva adjuk oda Glottisnak, hogy hozza magával világítani az egész Chepitot lámpástul-mindenestül. Idővel oda is érünk a Gyöngyhöz, ami Chepito szerint ugyan nem létezik, de nagyon örül, hogy gazdaggá tette. Van azonban egy kis bökkenő: a tengerészmesék igazat mondanak, hogy aki megpróbált lemerülni érte, sosem került elő. Ennek oka a látottak szerint abban keresendő, hogy a Gyöngy mellett parkoló tengeralattjáróban egy méretes lila polip lakik, aki kellemesen megebédel az önjelölt búvárokból, majd csodálkozva mered arra a szirtre, ahol álldogálunk: gyalogos látogatók eddigelé ritkán érkezhettek... Mivel Glottis nem akar lemenni, és Manny sem igazán rajong az ötletért, hogy lesétáljon, amíg a fenevad ilyen rondán mered erre a fényforrásra,







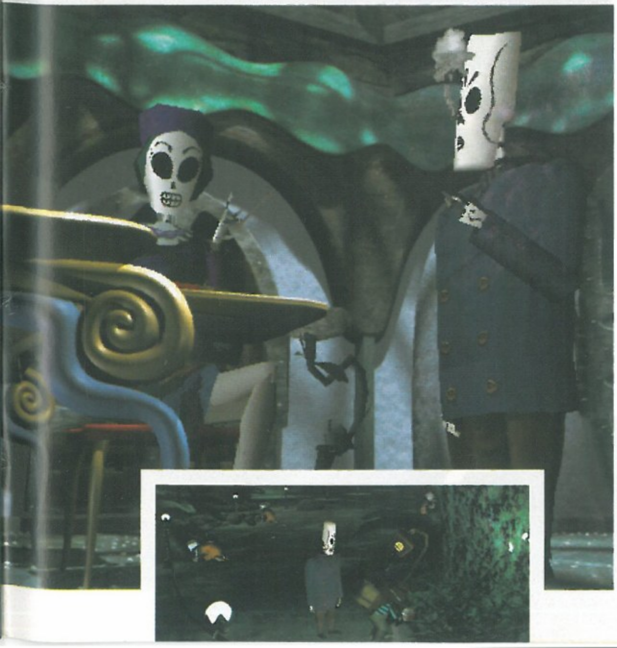












menjünk inkább körbe a szirten. Idővel egy sziklába botlunk, amiből kicsiny csápok nyúlnak ki. Mannyn nem találnak fogódzót, de Chepito lámpásán igen, és így kiderül, hogy ez a hatalmas oktopusz egyik kihelyezett tagozata – és már jön is a gazdájuk. Amíg a polip elfogyasztja Chepitot (ezt hívják egyébként epizódszereplőnek), Manny és Glottis felugrik a tengeralattjáró farkára, aki vacsija végeztével úgy dönt, hogy mára ennyi – visszamászik a sajátos meghajtó mechanizmussal működő tengeralattjáróba, és titokzatos otthona felé veszi az irányt. Ami Glottis szerint természetesen nem más, mint a világ vége. A tengerészek ugyanis jól tudják, hogy a téves feltételezések ellenére a föld igenis lapos alakú, és ha a hajós elér a világ végére, akkor egyszerűen leesik róla.

Mi nem követjük ezt az eljárást, ugyanis a tengeralattjáró leparkol a világ végén lévő korallbányába. Manny megnyugtatja Glottist, hogy fogalma sincsen hol vannak – mindenesetre várjon itt, amíg ő megkeresi Mechet. Jobbra egy futószalagot találunk, ami szemlátomást törmeléket szállít valahova a víz színére, előtte pedig egy kart, ami megfordítja a futószalag haladási irányát. Erre egyelőre még nincs szükség, tehát vegyük használatba a barlang végén levő liftet.

A folyosó bal oldalán levő ajtó zárva van, következésképp a másik irányt választjuk, ahol nemsokára egy takaros kis szobába csöppenünk, amelynek berendezése többek között egy üres papírkosárból, valamint egy csodaszép forgatható hamutálcából áll (utóbbit egyből ki is próbálhatjuk). A szobából nyíló ajtó mögött kellemes meglepetés fogad bennünket – Ms. Mercedes Colomar, alias Meche. Végre! A múltat illetően ugyan néminemű nézeteltérések támadnak, ami egy Mannynek lekevert pofonban is megnyilvánul. Végszóra megjelenik Domino is, aki “megmagyarázza” jelenlétünket a hölgynek: eszerint Manny Calavera mindig a nyerő oldalon van, és ezért jelen pillanatban is az ő alkalmazottja... Közben betoppan az ajtón Glottis is, aki roppantul aggódik értünk – pechére, mert Domino egy csapóajtó segítségével süllyesztőbe teszi, és mi fájó szívvel nézzük, ahogy legjobb barátunkat elnyeli a világ végén lezúduló ár... Mielőtt elégtételt vehetnénk érte, Domino jelzi, hogy egy új munkakör vár ránk és egy jól irányzott jobbegyenessel elejét is veszi a fölös kérdezősködésnek...

Amikor új “irodánkban” magunkhoz térünk, a plafonon lógó kalitkában két szerencsétlen kis “angelitost” pillantunk meg. Új munkakörünk ugyanis az ő őrzésük lenne. Bibi és Pugsy kicsiny szerszámaival csillogó ékszereket farag a korall-darabokból, és nem igazán szeretnek bennünket, Domino ugyanis itt is elég rendesen befeketített minket. Ha beszédbe elegyedünk velük hol sírva fakadnak, hol meg akarnak harapni bennünket – amikor pedig segítséget ajánlanánk nekik, ha lenne ilyen kis apró szerszámunk, Bibi még hozzánk is vágja a kis kalapácsát. Ezt mindenesetre eltesszük.

Sétáljunk át Domino irodájába, ahol most Meche titkárnőként dolgozik. Itt hosszas beszélgetésből fényt deríthetünk a múlt és a jelen rejtélyeire. Meche azért tűnt el az irodánkból, mert olyan csalódottnak látszottunk, hogy nem egy Kilencesre szóló jegyet tudunk kiutalni neki; a Rubacavában töltött évéről nem szeretne beszélni, de a kikötőben azért kólintott fejbe bennünket az üveggel, hogy nehogy Domino csapdájába essünk; és végül azért dolgozik Hector Lemans főgengszter embereként itt lévő Dominonak, hogy vigyázzon a két kalitkába zárt kisgyerekre, akik egyébként kicsit tudnak repülni – harapni pedig nagyon (bár ezt már tudjuk). Saját jószándékunkról azonban nem igazán tudjuk meggyőzni, maximum azzal, hogy ha odaadjuk neki a pisztolyunkat. Mint az állig felfegyverkezett Halottföldi maffia tagjának biztos van fegyverünk. Mint tudjuk, nincs, de ez nem hatja meg a lányt, tehát majd kerítünk neki egyet. Előtte azért helyezzük üzembe megint a hamutartót. Ha elég sokat forgatjuk magunk felé a cigarettájára alig figyelő Meche előbb-utóbb a lábára ejti a parazsat, ami kiégeti a selyemharisnyáját. Ugyan Marlene Dietrich Kék Angyalban nyújtott produkcióját meghazudtoló jelenettel húzza le a láb(szárcsontj)áról, csak egy újabb rossz pontot gyűjtünk be nála, amint dühösen a papírkosárba hajítja. A kalandjátékokon nevelkedett avatott kukabúvár ezt természetesen azonnal magához is szólítja. Benézhetünk esetleg Dominohoz is, de ő éppen relaxál: walkmant hallgat és nem igazán foglalkozik a külvilággal.

Az alagsorban balra a bányát találjuk, ahol egy csomó lélek rabszolgaként koralIt fejt. A polip úgy látszik, mégsem étkezési céllal gyűjtötte be őket. Köztük van egykori lámpásunk Chepito is, aki egyrészt nyomatékosan kifejti, hogy soha többet nem óhajt velünk “sétálni”, másrészt pedig – ahhoz képest, hogy mekkora kulimászba került itt – tulajdonképpen egész jól megtalálta a számítását. Mivel mindenütt drágakövek hevernek.



CSITT!

KQ8: THE MASK OF ETERNITY

Többeknek talán némi csalódásként szolgált, hogy a már jól megszokott klasszikus stílus helyett némileg Lara anyó kalandjaira hasonlított az új KQ-játék, de talán pont a nyomasztóan sok akciórész miatt nem fog megártani hozzá néhány csalás. A cheat képernyőhöz nyomjuk le játék közben CTRL + SHIFT + 7 kombinációt, majd jöhetnek az alábbiak:

GOD – Isten mód (az UNGOD visszakapcsol halandóságra)
TELEPORT – egy térképet kapunk, amelyen kiválaszthatjuk, hogy hova akarunk teleportálni. Templomokban és a föld alatt (a gnómoknál) nem működik.
GIVE xxx yyy – az xxx tárgyat megkapjuk yyy darabszámban, pl. a GIVE CRYSTAL 5 cheat öt kristályt nyom a kezünkbe.

Játék közben szintén megadhatjuk, hogy új parti indításánál melyik pályán akarunk nyomulni. A pályanevek:

DAVENTRY
DEAD CITY
SWAMP
GNOME
BARREN
ICEWORLD
TEMPLE1
TEMPLE2
TEMPLE3

CINKELT LAPOK

CSITT!

WARGASM

A kiváló kis harci stratégia küldetéseihez az alábbi passwordok segítségével juthatunk hozzá:

2 - CHEESE
3 - TOAST
4 - BUTTIES
5 - KEBAB
6 - GATEAUX

CSITT!

POPULOUS: THE BEGINNING

Az olümposzi kategóriájú istenek még tavaly, kisebb erdei sámánok pedig azóta már biztos végigjátszották a tavalyi év egyik legjobb stratégiai játékát – de kezdő mágusoknak esetleg még használhatók lesznek az alábbiak. Nyomjuk meg egyszerre a Tab és az F11 billentyűket, majd a megjelenő ablakba pötyögjük be:

BYRNE

ami aktiválja a cheat üzemmódot. Ezután játék közben az alábbi billentyűkombinációk megnyomására a következő bónuszokat kaphatjuk:

Tab + F3: az összes varázslat
Tab + F4: az összes épület
Tab + F5: maximális mana



Természetesen itt is virágzik a feketepiac, és ott elég jól megtalálja a számítását – nála mindent lehet kapni. Hajót mondjuk nem (azokat egyébként is utálja), törülközőt sem (itt a víz alatt úgysincs rá különösebb szükség) – pisztolya viszont van, amit az igazi selyemből készült harisnyára el is cserélhetünk vele. Sajnos töltény nincs hozzá, azt ugyanis errefelé kicsit körülményes szerezni. Chepito ugyan roppant büszke csencselt fúrójára, de a neves eszköz mintha egy kicsit túlzottan rázná szegényt. Ajánljuk fel neki kipróbálásra a gyerekek ékszerészkalapácsát, aztán szépen lépjünk meg a kezünkbe nyomott fúróval.

Baktassunk vissza Mechéhez, hogy végre bebizonyítsuk neki ártatlanságunkat. Neki van töltménye is hozzá – a gond csak annyi, hogy a most már töltött fegyvert ránk fogja. Dominot akarja megzsarolni szerény személyünk által, hogy eressze szabadon a gyerekeket. Domino ezen igen jót mulat, és elárulja, hogy nem is dolgozunk neki. Amikor viszont a lány feléje fordulna a fegyverrel, könnyedén kicsavarja a kezéből, szépen elzárja valahova – majd a jól végzett munka örömével visszatelepszik karosszékébe, és visszarakja a fejére a walkmant.

Kedvenc ellenségünk az irodája előtti széfbe zárta Mechet, aki kétségbeesetten dörömböl a belső ajtón, hol minket, hol Dominot hívva. A széf természetesen zárva van, a kerekekkel meg egyelőre nem tudunk mit kezdeni – először tehát megfúrjuk a zárat. (Kicsit nehéz megtalálni, legjobb, ha jobbról közelítve vesszük használatba a fúrógépet.) Miután a zár nyelveihez hozzáfértünk, jöhetnek a kerekek – és egyben a játék egyik legidegesítőbb rejtvénye: a zárnyelv négy kerekét a kurzornyilakkal forgathatjuk jobbra-balra, de mivel egy tengelyen vannak egyszerre mozognak. A legalsó állandóan forog, a felette levők pedig akkor mozdulnak meg, ha az eggyel lejjebb lévő kerék már elég sokat mozgott azonos irányba. Ha mozgatás után megfordítjuk az irányt, akkor még visszaugranak egy pozíciót és megállnak. Ez így leírva kicsit épületesen hangzik, de menet közben egyszerű – az már kevésbé, hogy ezzel az idegtépő módszerrel kiforgassuk a megfelelő kombinációt: a négy zárnyelv lapos oldalának jobbra kell néznie. Sok sikert...

Miután ez megvan, lépjünk hátra a keréktől, és nyomjuk le a kilincset. Áááái! – trükkös kis ajtó: a kilincs megint összezatyulta a zárnyelveket. Miután újabb kellemes órákat töltöttünk a forgatásukkal, a kilincs használata előtt akasszuk be a kaszánk pengéjét a nyelvekhez (végül is logikus: a zár akkor nyílik, ha a nyelvek nem tudnak elforogni).

Odabent azonban nem leljük Mechet, csak egy rakás zárt fiókot a bánya irataival, egy lovagi páncélt a szomszéd szobában, valamint az ehhez tartozó éktelen méretű bárdot. A bárdnak a súlya is megvan: Manny csak egy kicsit tudja felemelni, utána vissza is ejti a földre. Egyetlen érdekes dolog van még itt: a széf ajtaja feletti kis bigyó. Ezt meg lehet piszkálni a kaszával, de nem történik semmi – mindaddig legalábbis, amíg be nem csukjuk a széf ajtaját. Ez ugyan nem biztos, hogy teljesen jó ötlet volt – mindenesetre feltárul a szemközti csapóajtó, ahonnan kisiet Meche. Tisztességünkről most már meg van győződve – épelméjűségünkről kevésbé, hiszen épp az imént zártuk be az egyetlen menekülési útvonalat. A szomszéd szobában egy rakásnyi aktatáskában lapul az a hihetetlen mennyiségű Kilences-jegy, amit Domino és Hector Lemans az évek során ellopott a jó lelkektől. Mannynek épp az a furcsa, hogy lapulnak: úgy emlékszik, hogy abban az időben, amikor még egy csomó Kilences-jegyet kiadott (na az már ELÉG régen volt), a jegyek mozogtak – automatikusan belerepültek annak a léleknek a kezébe, akit illettek. Furcsa, de egyelőre a kijutással kell foglalkoznunk. Manny első számú terve az, hogy a kaszával kinyitja az odafent futó csővezetéken a zuhanyt, a helyiség lassan megtelik vízzel, a szép pár pedig felúszik. A mennyezet kérdésével nyilván csak akkor akar foglalkozni, amikor az aktuálissá válik, de addig nem is jut el. A zuhanyzót kinyitva ugyanis csak a padló lesz nedves, tehát jobb, ha el is zárjuk a vizet a csövön levő kerékkel. A padlón levő víz szépen el is tűnik egy csempe alatt, következésképp nyilván ott kell lennie a zuhanyzóhelyiség lefolyójának. Következik a kettes számú terv: vonszoljunk ide a bárdot, majd amikor az ominózus csempe felett van az éle, emeljük meg. A padlóra visszaesve a bárd széttöri a csempét, és az alatta feltáruló lefolyón keresztül kimenekülhetünk a szabadba, a sziget partjára. Itt Manny megnyugtatja Mechet, hogy ő csak foglalkozzon a két kisgyerekkel, mi elmegyünk és hozunk egy hajót. Milyen hajót? – érdeklődik Meche. Na, ezen még dolgozunk...

A szomszéd helyszínen egy irdatlan méretű szerkezetre felkocogva szemrevételezhetjük a hatalmas zúzóköveket, amelyek apró darabokra őrölik a korallt. A szerkezet üzembe helyezése után rájövünk, hogy egy hatalmas mozgódarun va-













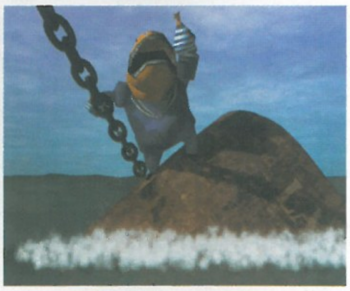


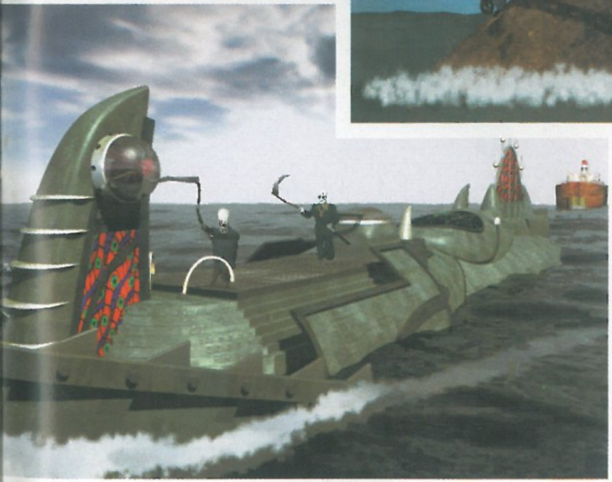
















gyunk. A fel-le nyilakkal mozgathatjuk a láncon függő markolókart (itt például letehetjük a partra), a jobbra-balra nyilak pedig magát a darut mozgatják. Csússzunk át először is a túloldalra, ahol a daruból kiszállva annak a futószalagnak a végét látjuk, amelyet a lift mellett találtunk. Kocogjunk le a futószalagon, amelynek a végén akkora a sodrás, hogy Manny már kénytelen lesz igen érdekes stílusban úszni. A világ szélén menekülni próbáló hajók mindig megpróbálnak horgonyt vetni – talán egy ilyen kísérlet maradványa az itt látható vasmacska is. Annál érdekesebb, hogy ha továbbúszunk a sodrás ellenében, megtaláljuk a vasmacskához tartozó láncot is. Még érdekesebb, hogy a lánc végén ott lóg a hajó is. A legérdekesebb viszont az lesz, ha lemászunk a láncon, ugyanis a hajón megtaláljuk elveszettnek hitt barátunkat, Glottis komát. Természetesen per pillanat is a motorokat bütyköli, és büszkén mutatja, hogy sajnálatos állapota ellenére a mindkét hajócsavar tökéletesen működik. Hajó tehát már van – az egy más kérdés, hogy hogyan fogjuk innen kihúzni. Persze annak is megvan az útja-módja...

Kocogjunk vissza a daruhoz, menjünk vele vissza a túloldali strandra és mielőtt kiszállnánk, ejtsük le a markolóját. Sétáljunk le a daru mellé és álljunk neki a fúróval. Chepito rázós szerkezete tökéletesen működik, de az eltávolítási manőver egy plusz nem várt eredményt is hoz: letöri a daru karját. Ha átnézünk a szomszédba, akkor látjuk, hogy Meche már elvégezte az ő feladatát: a két vidám kis rosszcsont vidáman kergetőzik a levegőben, amit csak egy másodpercre szakítanak meg azért, hogy érdeklődjenek a hajó után, amit a bácsi megígért.

Szálljunk vissza a karjától megfosztott mozgódaruba. Ha a láncot leengedjük, kar híján most pont az őrlőkövek közé esik vissza, és ott be is akad. Nem baj: a daruval megmozdulva kitépjük a helyéből az egész miskulanciát, a túloldalon pedig ismét leengedjük a láncot. A vége pont a futószalag végére esik. Sétáljunk le a szalagon, a karnál ugorjunk le róla, és fordítsuk meg vele a menetirányt. Erre a súlyos lánc lezúdul egészen a vasmacskáig. Az irányt megint megfordítva megindul ugyan visszafele, de súlyánál fogva hamarosan hurkot vett, ami az irány újbóli megfordításával szerencsésen ráhurkolódik a vasmacskára. Most már csak annyi a teendő, hogy visszamászunk a darura, felhúzzuk a láncot és már látjuk is amint az ordító Glottis komával a tetején előbukkan a hullámsírból a hajó.

A kis társaságot a túlparton látjuk viszont: Meche örül Glottisnak, a gyerekek a hajónak, Glottis pedig a helyükről kiszaggatott őrlőköveknek, amiket természetesen azonnal felszerelt a hajó orrára. Calavera kapitány pedig kiadja a parancsot: teljes gőzzel előre!

A mi jó öreg Domino barátunk hirtelen arra rezzen fel irodai nyugalmából, hogy egy füstcsík kanyarog a távolban, és ettől igen morcos hangulatba kerül. Glottis és Meche közben andalító beszélgetésbe merülnek az élet (illetőleg a halál) értelmét illetően, elcsuklik egy szerelmi vallomás, hogy helyt adjon az először elcsattanó csóknak... De nem a csók csattan, hanem Domino a tengeralattjáróval a hajó oldalának, hogy vérfagyasztó kasza-párviadalra hívja hősünket. Több se kell Mannynek: bátran lehuppan a tengeralattjáró fedélzetére, ami azonnal el is távolodik a hajó törzsétől. Rántsunk szépen kaszát, és számoljunk le egyszer-s-mindenkorra Dominoval. Ez kicsit körülményes lesz, lévén könnyűszerrel hárítja az összes ütésünket, derekas kontrával. Így tehát kénytelenek leszünk egyéb más módszerhez folyamodni: vágjuk inkább a kaszát a – Manny szavaival élve – a világ legrondább periszkópjába, azaz a tengeralattjárót hajtó polip szemébe. A szem gazdája ezt érthető okokból kicsit rosszul tűri, és vadul kanyarogni kezd. Ettől Dominot végkép elönti a düh: egy ügyes mozdulattal kiveri kezünkből a kaszát, és hanyatt eső hősünk felett diadalmas végső sújtásra emeli a sajátját...

Folytatásos kalandsorozatok – mint amilyen ez is – itt szoktak véget érni, hogy egyszerűbb lelkületű nézők egy hetet izgulhassanak azon, hogy meghal-e a főszereplő? De én folytatom: Domino a dicsőség kapujában elfelejt a háta mögé nézni, ahol ott közeleg a hajó, elején a rémséges méretű őrlőkövekkel. A kettes számú főgonosz pillanatokon belül elnyeri a büntetését, amint az ütközésből kifolyólag behanyatlik a hatalmas fogak közé és szép apró darabokra szecskázódik. Ez mondjuk Mannyt kevésbé vigasztalja, ugyanis másodperceken belül ő következik – és akkor most hagyjuk abba, folyt. köv. legközelebb. Lehet tördelni a kezeket: vajon megmenekül-e Manny? (– Átmegyek kicsit mindentudó anyósba, aki a családdal beszélget, akik csak a szappanopera aktuális részének az ismétlését tudták megnézni: Persze, hogy megmenekül! A két kisgyerek tud repülni, és a két karjánál fogva felemelik a fedélzetre.) Vajon egymásra talál-e végre a két szerelmespár? (Persze, hogy egymásra talál! Glottis és Meche csodaszép családi életet fog élni. Manny meg talán örökbefogadja a két kiskölyköt.) Vajon vége lesz-e valaha ennek az egésznek? (Persze, hogy nem lesz vége soha! Azért folytatásos. Maximum az szolgáltathat erre indokot, ha menetközben megjelenik a Grim Fandango 2 – akkor újat lehet kezdeni!)

CSITT!

HEDZ

A Hasbro eme elmés játékát egyelőre még nem teszteltük, de eme esemény elérkeztéig talán hasznára lesznek a csalások azoknak akik jó "fejeck" akarnak lenni. Hívjuk be az üzenetablakot a T billentyű megnyomásával, majd gépeljük be:

OH MY GOD - God mód
TOO HARD FOR ME - kikapcsolja az AI-t

CSITT!

BLOOD 2 (DEMO)

Egy kis vérengzés mindig kellemes kikapcsolódást jelent a fárasztó napi robot után. Az alábbi kódokkal talán több sikerélmény születik. Először is nyomjuk meg a T billentyűt a kommunikációhoz, majd a megjelenő ablakba gépeljük be a csalásokat:

MPAMMO - maximális lőszer
MPARMOR - maximális páncél
MPCAMERA - mozgatható kameraállás
MPCLIP - át lehet menni a falakon és a zárt ajtókon
MPGOD - Isten mód
MPHEALTH - maximális egészség
MPKFA -Maximum töltény, páncél és egészség





Na kérem, ezt is megértük! Szobrot állítottak Lara Croftnak! Igaz ugyan, hogy nem a Trafalgar Square-en, és még csak nem is az East Enden – de viszont legalább háromszoros "életnagyságút". Valamelyik élelmes kereskedő kitalálta ezt a marhaságot, és az emberek (felnőtt emberek) pedig viszik, mint a cukorkát. (Bár szó se róla, ahogy így felnézek a monitorom tetejére, mintha még a TR3-ban mutatott formájánál is lényegesen dimbes-dombosabb lenne – talán ez lehet az oka). Egyébként nem tudom mi ez a mizéria most ezekkel a szobrokkal meg figurákkal, de mindenki gyűjt valamit. Martin Star Wars-figurákat, T.J. orkokat – a végén még én is hozok valamilyen alternatív képzőművészeti performance-ot megválaszolatlan leveleimből. Ennyit egyelőre a figurákról, de azért ne távolodjunk el a képzőművészet témájától: egyrészt elektronikus levélládámban napról-napra egyre értékesebb alkotások tűnnek fel, és most már nem álltam meg, hogy ne rendezzek egy kisebb kiállítást belőlük (pillantsatok csak a jobb oldalra – ráadásul kimaradt a kedvencem, a Windows-mintás toalettpapír); másrészt meg ehhez kapcsolódik az első levél is.

Üdv 576! Nem kezdem el dicsérgetni az újságot, mert mindenki tudja: ennél jobbat sehol sem talál. Legelső levelemet egy nagy szemrehányással kezdem. Láttuk már a Star Wars, Populous, Tomb Raider, Forsaken stb. posztereit. De kérem! A Quake-ekről mit rakhattunk ki a falra??? Semmit. Ez elég szépen mutat, de jól jönne már valami kézzelfoghatóbb. Mivel nem valami selejtekről van szó, megérdemlik, hogy a poszter teljes méretében pompázzanak. Ha már itt tartunk elfelejthetnétek az egy-oldalon-két-poszter taktikát, mert állati bénán mutat a falon a nagyok között egy fél. Ha a csevibe nem is raktok be, remélem megfontoljátok panaszomat. Végezetül fogadjátok jókívánságaimat: nem kell CD melléklet; nem kell oldalszámemelés, ha 1001 reklámmal jár; mindenki olvassa az 576-ot! Üdvözlettel: Çr@$h

Hm. A dolog igaz. A poszterrel azonban van egy kis problem: az ezekhez használt nagyfelbontású képeket CD-n küldözgetik a cégek, illetve a kiállításokon tarhált presskitekről származnak. Poszterre csak olyat tudok rakni, amilyen van. Esetleg végveszély esetén lehet próbálkozni a kiadók PR-seinél (ld. Mortal Kombat 4, de az is vagy két hónapig jött-jövögetett) – de az egyszeri szerkesztők inkább egyéb témákkal szokták zargatni őket. A türelmük ugyanis véges, és ha állandóan saját ötleteiddel fárasztod őket (a szaknyelv "céltarha" néven emlegeti az eljárást), akkor netán B-listára kerülsz, és előbb-utóbb azt is elfelejtik elküldeni, amit mindenkinek el szoktak. Visszatérve a konkrét példádra. A Quake-eknek nem volt semmilyen poszterre kínálkozó reklámjuk, kizárólag az egyre szaporodó számú szárral ellátott Q betűk, földbarna alapon. Szerintem a poszter feladata kizárólag az, hogy jól nézzen ki – márpedig a Quake-reklámoknál azért jobbak is akadtak. Ennyi. (ööö, még egy percre: neked melyik szám volt az utolsó, mert szerintem már vagy egy éve abbahagytuk az egy nagy-két kicsi posztermódszert?)

Hello CoVBoy!
Képzeld mi történt velem a minap(ma)! Megyek reggel az újságoshoz, hogy megvegyem az 576-ot. Megkérdezem tőle, vajh egyáltalán megjelent-e már?Mivel igennel felelt, gencsat felderültem volt vala. Ám ezután sajnálattal közölte vala, hogy csak egy érkezett vala, és azt is elvitték vala. Ez igencsak elszontyolítana vala. Miért nem nyomtattok többet vala? Eger kevés 576-ot kapa.
Kan
Ui:egyébként nem hiszem, hogy minden baromságot elolvasol, amit E-mailen kapsz. Mint ahogy ezt sem. De nem baj. Én nem haragszom.

A megfogalmazás így nem korrekt: EGYETLEN levelet sem olvasok el! Van egy elmés válaszgeneráló programom, amely egyes mondatoknál "Köszike", másoknál "Tényleg", megint másoknál "Hát ez nem lehet igaz!" beszúrásokat helyez el – még soha senki nem panaszkodott rám, hogy rossz levelezőpartner lennék. Dobó uram városába pedig az NH Rt. kommandósai szállítják fegyveres kísérettel az 576-ot, de a pontos példányszámába innen igazán nem szólhatok bele. Viszont nagyszerű megoldást kínál a hasonló kényelmetlen malőrökre, ha valaki előfizet – még fel sem merült benned ez a frappáns ötlet?

Most pedig következzék egy tanulságos levélke. Néha szoktunk ugyebár vitafórumot nyitogatni a másolt játékokról, meg egyéb csacskaságokról, aminek – szerintem – annyi lenne a feladata, hogy okítsa a népet. A következő levélből az derült ki, hogy ennek a feladatának maradéktalanul eleget is tett. Vagy legalábbis majdnem maradéktalanul.

Hello Covboy!
Két (2) problémám lenne. Először is szögezzük le, hogy az újság baromi jó. Minden kívánságot kielégít. Nekem személy szerint csak egy (1) bajom van vele, és egyben ez az első kérésem, hogy sok helyen hiányzik a billentyűzetkiosztás.
Pedig sok helyen kéne. Elolvasom a cikket, megtetszik a játék, megveszem, és nem tudok vele játszani. Az a kevéske,
amit néha- néha írtok, pedig igazán kevés! A kurzorgombokat Én is ismerem, de ennél több kell(ene).
A másik problémám nem az 576-tal van. Azt írtátok a Settlers III ismertetőjében, illetve a csevegőben, hogy a másolt CD-ken az olvasztár nem vasat, hanem disznót gyárt. Ezt csak megerősíteni tudom. De akkor honnan szerezzek vasat? A pig farmer nem önt! Az eredeti játékra viszont sajnálom a pénzt. Ezért most ünnepélyesen felkérem az 576 Kbyte főszerkesztőjét Covboyt, hogy ez ügyben legyen sokunk segítségére, és járjon utána a dolgoknak.
Előre is köszönöm.

(Khm.) Kedves Levélíró! Először is felhívnám a figyelmét arra, hogy az újságban található cikkek, nem a kézikönyv szerepét hivatottak betölteni, hanem – mint nevük is mutatja – ismertetők, egyben kritikák. Terjedelmi okok miatt egyébként sem tudnánk eleget tenni ünnepélyes felkérésének, még ha akarnánk, akkor sem – de nem is akarunk, a kézikönyvek feladatát ugyanis szerintünk rendszerint viszonylag jól ellátják azok a kézikönyvek, amelyeket azon játékok dobozában találhatna, amerre sajnálja a pénzt. A kézikönyvek ugyanis a játék tartozékai. Hirtelenjében nem is tudok a dologhoz mást hozzátenni, mert kicsit meg vagyok lepődve. Valami olyasmi feelingje van a dolognak, mintha valaki ellopna egy autót, és utána nyílt levéllel fordulna az Autószerelők Lapjához, hogy ugyan mondják már meg, hogy hogy lehet ezen a dög Mercin kiakasztani a kormányzárat, mert pillanatnyilag kizárólag csak körbe hajlandó haladni és ez egész sgyszerűen felháborító. Hm. Szóval kénytelen lesz mindenki maga levonni a konzekvenciát annak kapcsán, hogy mennyire szórakoztató vas nélkül a másolt Settlers3.

Ugorjunk. Megint kaptam levelet állandó postarémemtől, akinek ma sem fogom aláírni a nevét, viszont találtam a levélkéjében egy nagyon tanulságos részletet:

4. Most a Csevi jön. (& a feketeleves) TÉNYLEG RENDES GYEREK VAGY! CSAK AZ A BAJ, HOGY A PÉKTőL KÉRTED, ÉS NEM A HENTESTőL!!! És milyen szöveg az, hogy nincs LUSTA VAGYOK, HE??? NEM AZÉRT VOLT RÖVID A LEVELEM, MERT LUSTA VAGYOK, HANEM AZÉRT, MERT NEM VOLT IDőM!!! (új levegő) ÉS MOST MÁR ÍRD ODA NEVEM, MERT BAJOK LESZNEK!!! JÓÓÓ???

Nem jó. Én azt megértem, hogy ha valaki elfoglalt és nincs ideje, csak azt nem értem, hogy akkor azt miért nem lehet felfogni, hogy más is lehet elfoglalt – ÉS ÉN RÁADÁSUL MÉG LUSTA IS VAGYOK! Nna. Csak azért sem írom ide, hogy Derzsi János, mert marhára kíváncsi vagyok, hogy milyen bajok lesznek...

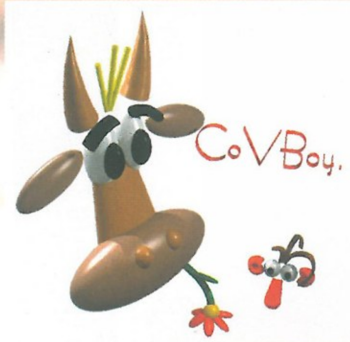
Lagnagyobb örömömre nagy érdeklődés követte a múltkori matematikai, kombinatorikai és pelloponnészoszi (hogy én milyen csodaszép szavakat találok néha a szótárban!) eszmefuttatásomat a 4 és a 6 egymáshoz való viszonyáról Sok vélemény elhangzott pro és kontra, de én most csak egyet idéznék, amelynek egyes részei a maguk módján valóban megdönthetetlenek.

Szerintem 4=6!Hiszen:
1.mindegyik 3 hangból áll
2.Van egy bullterrierem és egy Baseball utom, akik szintén így gondolják, és ők mindig tudnak valamivel érvelni...
OrY

Na kérem: jól kösse fel a nadrágját, aki megpróbál egy ilyen érveléssel szembeszállni! Mivel természetesen most is érkezett néhány levél CD-vel, árral, oldalszámmal kapcso-









latban, örömmel jelentem be, hogy menet közben szert tettem egy védőangyalra:

Jíííhááááá CoVBoy!

Üdvözöllek téged, Föld lakosa. A nevem Dj. Cyber. Mielőtt helyszíni tudósítónk közbeszólna- vagyis Te CoVboy - , nem, én nem a Redneck Rampage-ból szabadultam, csak szeretem ez a játékot. Már most előre közlöm és tudatom veletek és az olvasókkal, hogy én leszek a visszatérő rémálmotok. Mármint más néven az 576 Kbyte újság védelmezője és ha bárki, bármikor, bárhol szóban vagy levélben szidni meri az újságot: Dj. Cyber tollat (billentyűzetet) ragad és ír, hogy megvédje az 576 becsületét. Vili? **(Természetesen. Jó estét, Zorro.)** Nos, ha már itt tartunk akkor kezdjük a hősködést. Mivel már nagyon unom, hogy a Csevegő másról se szól, minthogy:

-mikor lesz má' végre CD az újsághoz?

-mikor lesz lapszám emelés?

-mikor lesz jobb minőségű a lap?

Ezért most már végre én is beleszólok. A CD: Figyúzz! Ha CD kell, két eshetőség van:

1. Megveszitek az X újságot: kiadtok kétszer, háromszor több pénzt (havonta), magasabb az oldalak száma, lesz 1 vagy 2 CD-vel több a gyűjteményben és még a lapok minősége is "tuti"(tutira rossz). Kész nyereség nem?

2. Ha 576 Kbyte CD-re fáj a fogatok: vagy menjetek el a körzeti fogászhoz vagy szépen(!) kérjétek meg CoVboy bácsit, hogy csináljon félévente-évente egy különkiadást 2 CD-vel (amolyan DC-CD szerűen).

CD témán azt hiszem túl vagyunk. Jöhet a lapszám emelés és a lapok minősége: ez a téma még királyabb, mint az előző. Ha teszem azt, hogy a mi "kis" Tehenészünk megemeli a lapok számát akkor nyilvánvalóan az újság árát is emelni fogja. Aztán majd jönnek síró szájukkal a következő Cseviben: - ÓÓ, mondd miért lett ennyi az újság? - nos, erre is lenne válasz: - Gyerekek, infláció van. Nem baj?(De!). A lapok minősége meg úgy jó, ahogy van. Erre is van egy pár sorom: Mivel nagy tesztelő hírében állok, én nem csak a játékdemokat tesztelem, hanem az újságot is. Míg az X nevű lap már ronggyá szakadt és olvashatatlan, addig az 576 újság vígan tűri a rá nehezedő kiképzéseket! **(Hogyne. CoVboy apó vigyáz, hogy mindig legyen benne néhány páncélos.)**

Viszont én itt olvastam egy-két számomra(!) sértő levelet. Név szerint a Pistike és «IV HYPERLINK "mailto:sz». Én nem is tudom CoV, ilyen levelet miért raksz be a Csevegőbe? **(Miért ne? Virágozzék minden virág! Meg egyébként is mondjon nekem csak egyetlen okot, amiért nem érdemes valakinek a levelét betenni a háztájimba!)** Vezekelni akarsz a bűneidért? **(Nem. ENNYI azért nem volt.)** Vagy pedig ilyen nagy az önkritikád? Ha ennyire bánatos vagy, vegyél magadhoz egy rekesz sört és igyál (az legalább meglátszik rajtad). Ha nincs söröd, majd viszek csak mondd meg hová. Na, "kedves" Pistike és szgyorgyblabla.hu: ha nem teszik az újság, mert az CSAK játékokkal foglalkozik, mert **** a lap minősége, mert nincs hozzá CD és !!!!NINCS POSZTER!!!!, akkor ne vegyétek meg. Mindenkinek egyéni joga, hogy mihez kezd a zsebpénzével és mire költi. Ha nincs annyi pénzetek, ami X újsághoz kell akkor gyűjtsetek szorgalmasan, vagy ne sírjon a szájatok. Vagy! Van még egy lehetőség: ne is vegyetek szám. tech. lapot, hanem küldjetek soksok sört CoVboynak.

(Nekem ez a legutolsó variáció egészen megtetszett.)

Védelem Pistike és Gyurika oldaláról: ......(kuss van)

Vád: Bűnös.

A saját véleményem tömören: Az újság így ahogy van, KIRÁLY.

Várjatok, maradt egy-két kérdésem:

-CoVboy, dohányzol?

(Természetesen. John Lennon is megmondta, hogy a dohányzás nem káros az egészségre – és tessék: nem is a cigibe halt bele.)

-Milyen gépeken szoktátok tesztelni a játék progikat?

(Számítón.)

-Milyen esélyem van, hogy csak úgy kapjak tőletek ajándékba egy 1 éves előfizetést?

(Kábé annyi, mint T.J.-nek a legutolsó Dungeon Keeper partiban.)

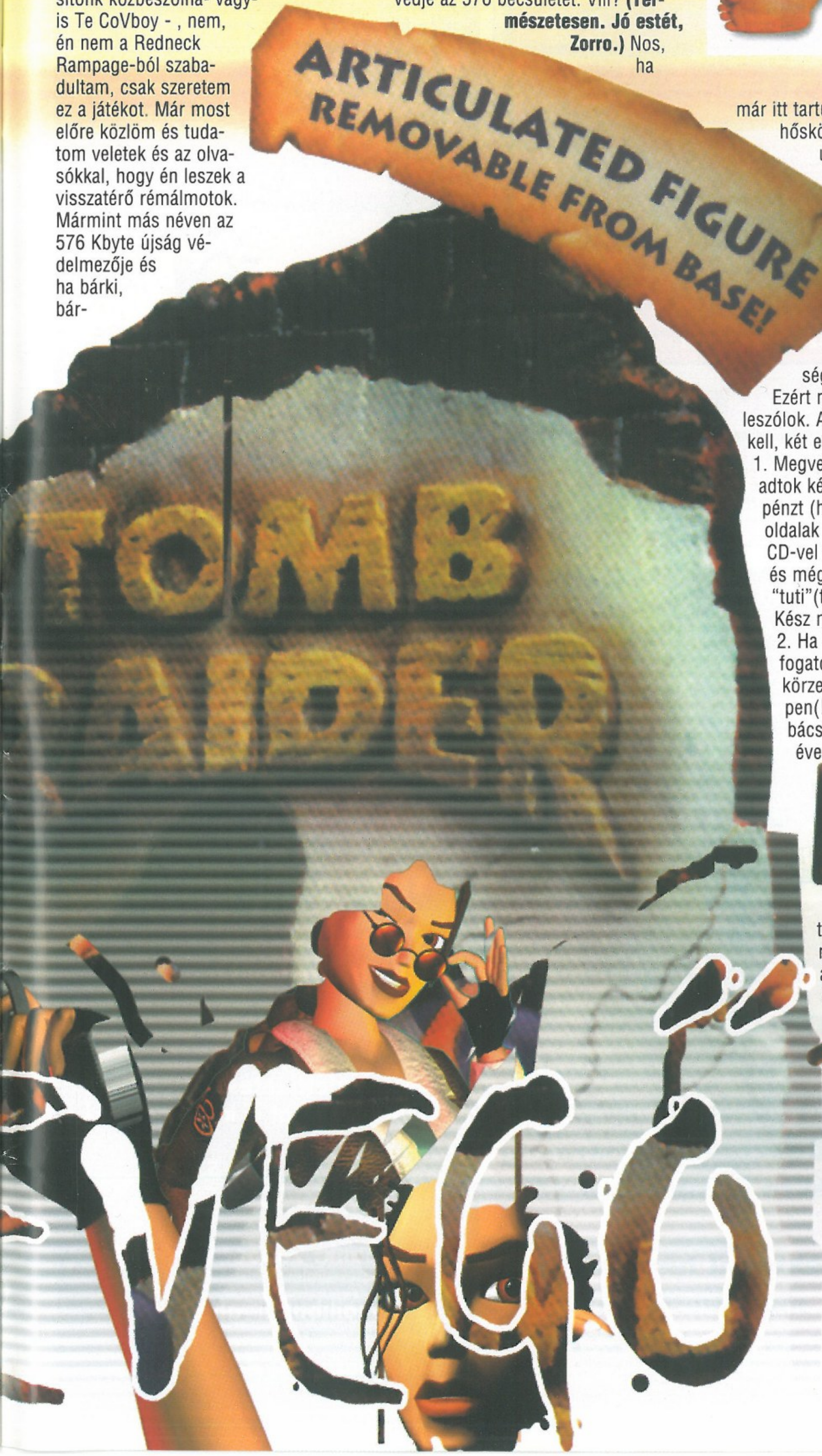
Na, jó megyek má'.Húzom a belem és zárom soraim: Dj. Cyber (Dídzsé szájber)

U.i: Ez az első emilem és ha már nem is raksz be a csevibe, küldhetnél egy visszajelzést az újságon keresztül. Köszi.

... – – – ... ... – – – ... ... – – – ...

(Remélem ez megteszi.) Na ennyit mára, zárom soraimat, pontjaimat és vonalaimat. Pusszantok mindenkit, és fogadjunk, hogy nem lesz CD a következő számban!

CoVboy





A P R Ó H I R D E T É S E K

Diafilmek nagy választékban kaphatók. Tel.: 200-80-16

Használt diavetítőt vennék. Tel.: 200-80-16

C64 KÍNÁL

Eladó egy jó állapotban lévő C-64 + magnó+ 5 kazetta + joy Ár:7000 Ft. Tel: 06/45 403-546

Eladó c-64 + floppy + 2 joy + 26 lemez, Érd: hajós: 06-78/405-234

AMIGA KERES

CD32-re keresem: WORMS, ALIEN BREED 3D Tel:355-543 Cím: 2626 Nagymaros Rákóczi út 6.

AMIGA KÍNÁL

Commodore 64 - Amiga Gyorsszerviz és Kereskedelem. Számítógépek, floppyk, nyomtatók, monitorok, tápegységek olcsó, garanciális javítása, értékesítése.

C-64 turbókártyák, Amigás bővítések. Tel.: 418-8845, 06-30-9-510-510

PC KERES

CGA monitoros 286-os gépemhez játékokat keresek.Érd: Szabó Tamás 1103 Budapest Noszlopy u. 20. fsz/5

PC KÍNÁL

Következő eredeti játékaim eladók: DUNGEON KEEPER, WARHAMMER DARK OMEN, NFS2SE, NUCLEAR STRIKE 5000Ft/db , SIMCITY 2000, THEME HOSPITAL 4000FT/db. Tel: 359-8834

Eladó egy Pentium 100-as,16 MB RAM-mal, 1 GB-tal rendelkező számítógép. Telefonszám: 212-8117 Zahorák Attila

Eladó: QUAKE 2, WORLD CUP 98, DEATHTRAP DUNGEON. Tel: 06-1-3079-315 (3 óráig)

EGYÉB KERES

Magas áron veszek vagy cserélek régi kiadású ASTERIX és TALPRA ESETT TOM képregényfüzeteket érdeklődni lehet 08-20 H-ig , Tel: 06-20-9465718

A P R Ó H I R D E T É S I S Z E L V É N Y

Kérjük, hogy szíveskedjenek a megjelentetni kívánt szöveget olvashatóan, nyomtatott nagybetűkkel a kijelölt helyre beírni úgy, hogy minden egyes rubrikába csak 1 betű, írásjel, számjegy, vagy szóköz kerüljön. A kivágott hirdetési szelvényt az újság címére eljuttatni, az általunk ezután küldött csekket postán befizetni szíveskedjenek. A megjelentetés előfeltétele, hogy a befizetés lapzárta előtt megtörténjen. A kiadó fenntartja a jogot a hirdetések megjelenésének visszautasítására és nem vállal felelősséget azok tartalmáért.

HIRDETÉSI ÁRAINK:

Magánszemélyeknek: 20 szóig 500,- Ft (áfával) minden további szó 20,- Ft (a név, cím, telefonszám 1-1 szónak számít)
Közületeknek: 20 szóig 1000,- Ft (áfával) minden további szó 40,- Ft

GÉPTÍPUS: PC, C64, AMIGA, EGYÉB

ROVAT: CSERE, KERES, KÍNÁL

OPCIÓK: VASTAG BETŰ (+50% FELÁR), INVERZ (+50% FELÁR), KERET (+50% FELÁR)

M E G R E N D E L Ő S Z E L V É N Y

E L Ő F I Z E T É S = B I Z T O N S Á G

Kedvezményes előfizetési díj:

576 Konzol

negyed évre	1600,-
fél évre	3000,-
egy évre	5760,-

Megrendelem az 576 Konzol című lapot ______ példányban

Megrendelő neve:

Címe, Irányítószám:

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kedvezményes előfizetési díj:

576 Kbyte

negyed évre	1000,-
fél évre	1950,-
egy évre	3800,-

Megrendelem az 576 Kbyte című lapot ______ példányban

Megrendelő neve:

Címe, Irányítószám:

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot vagy annak másolatát borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjenek:

576 KByte

COMGAME "576" KFT

1389 Budapest, Postafiók 132.

KÉRJÜK TISZTELT ELŐFIZETŐINKET, HOGY AZ ESETLEGES LAKCÍMVÁLTOZÁST JELEZNI SZÍVESKEDJENEK!

HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



KEDVEZMÉNYES ÁRON RENDELHETŐ:

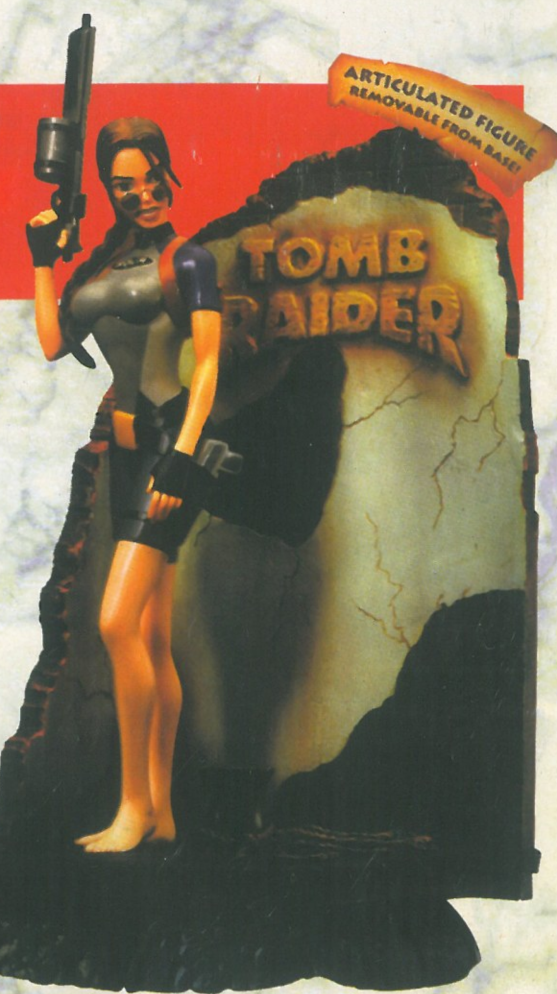
Az 1990-91-92-es évfolyamokból rendelkezésre álló számok **999** Ft-ért,
az 1994-es évfolyamból meglévő számok pedig **1100** Ft-ért!

Legújabb akciónk:

Az 1995-ös évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, **1999** forintért rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!
Az 1996-ös évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, **1999** forintért rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!
Az 1997-es évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, **2499** forintért rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!
Ha rózsaszín postautalványon befizeted az összeget, a postaköltséget bármely teljes évfolyam rendelése esetén mi álljuk!
Az 1995-ös évfolyam (12 szám), 1996-os évfolyam (12 szám),1997-os évfolyam (12 szám) együtt rendkívül kedvező áron, **4999** forintért + **400 forint postaköltség** rendelhető!
A megjegyzés rovatba írd be:
"RÉGI SZÁMOK"!

90/2.	79,-	91/3.	79,-	92/5.	98,-	94/4.	168,-	95/1.	218,-	96/1.	318,-	97/1	318,-	98/1	318,-	99/1	398,-
90/3.	79,-	91/6.	79,-	92/9.	98,-	94/5.	168,-	95/2.	218,-	96/2.	318,-	97/2	318,-	98/2	318,-		
90/4.	79,-	91/10.	98,-	92/10.	98,-	94/6.	168,-	95/3.	218,-	96/3.	318,-	97/3	318,-	98/3	318,-		
90/5.	79,-			92/11.	98,-	94/7-8.	336,-	95/4.	218,-	96/4.	318,-	97/4	318,-	98/4	318,-		
90/6.	79,-			92/12.	98,-	94/10.	218,-	95/5.	218,-	96/5.	318,-	97/5	318,-	98/5	318,-		
90/7.	79,-					94/11.	218,-	95/6.	318,-	96/6.	318,-	97/6	318,-	98/6	318,-		
						94/12.	218,-	95/7-8.	576,-	96/7-8.	576,-	97/7-8	576,-	98/7-8	576,-		
								95/9.	318,-	96/9.	318,-	97/9	318,-	98/9	398,-		
								95/10.	318,-	96/10.	318,-	97/10	318,-	98/10	398,-		
								95/11.	318,-	96/11.	318,-	97/11	318,-	98/11	398,-		
								95/12.	318,-	96/12.	318,-	97/12	318,-	98/12	398,-		

Darabonkénti rendelés esetén eredeti áron (+ postaköltség!) rendelhetők az 576 KByte nyolc évfolyamából az alábbi példányok.



TopWare JÁTÉK

Játékunk nyertesei között nyolc eredeti TopWare-játékot sorsolunk ki. A feladat egyszerű: válaszolj az alábbi kérdésekre, és legkésőbb 1999. március 1-ig NYÍLT LEVELEZŐLAPON add fel címünkre (COMGAME 576 Kft. 1389 Bp. Pf. 132.). A levelezőlapra írd rá: TopWare-játék!

1. Melyik az a hamarosan megjelenő akció/RPG stílusú TopWare-játék, amelyet eredetileg az Eidos akart kiadni?

2. Hogy hívják a népszerű TopWare-kalandjáték magándetektív főhősét?

3. Mennyibe kerül a magyar nyelvű Vészhelyzet?

4. Milyen klasszikus kategóriába tartozik az Earth 2140?

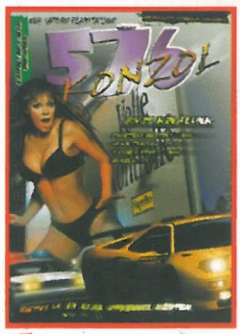
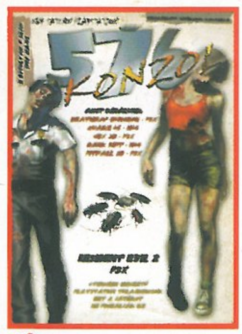
5. Melyik cég fejlesztette a Shogot?

576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA


01

02

03

04

05

06

07

08

09

10

11

12

13

EGY ÚJSÁG, AMIBEN MINDENT MEGTALÁLSZ A KONZOLRÓL!

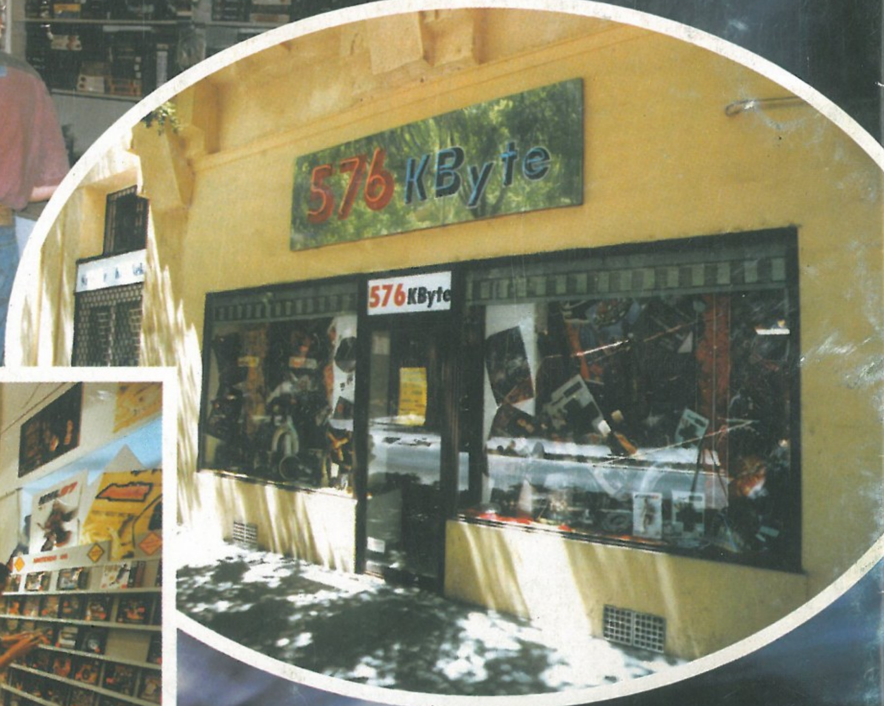
AKCIÓS SZELVÉNY
Akciós áraink csak ezzel a szelvénnyel együtt érvényesek. Egy szelvény több játék vásárlására is jogosít!
576 KBYTE

ISSN 0865-8226



576 KBYTE SHOP

HELY AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ
1137 BUDAPEST, POZSONYI U. 14.
TEL.: 35-90-576





576 KByte a Mammutban is!

Budapest, II.kerület, Széna tér
2. emelet, a Libri könyvesbolt mellett
TEL.: 345-80-76

576 KByte a Pólusban is!

Pólus Center, Center Court 237
TEL.: 419-4117 (A szökökútnál)



